La revista de ECC
núm. 44 | octubre 2022
por solo 50 céntimos

cómics

La jerarquía de poder en el Universo DC está a punto de cambiar con Black Adam. El antihéroe interpretado por Dwayne Johnson salta a la gran pantalla el 21 de octubre. Publicamos la precuela oficial de la película, ***Black Adam: Los archivos de la Sociedad de la Justicia*** y recuperamos imprescindibles como ***Black Adam: La edad oscura*** y muchos más.

Aquaman debuta en DC Black Label.

Capítulo cuatro de ***Batman 1989***: Robin entra en acción.

Y ADEMÁS:

- ***BATMAN/SUPERMAN: LOS MEJORES DEL MUNDO***: NUEVA SERIE MENSUAL CON **MARK WAID** Y **DAN MORA**.
- ***DEAD BODY ROAD***: UNA HISTORIA DE VENGANZA POR PRIMERA VEZ AL COMPLETO EN UN ÚNICO TOMO.
- DESTACADOS ECC MANGA: ***EL LEÓN DE MARZO*** Y ***ANGEL SANCTUARY***.

978-84-19518-40-8
REVISTA ECC / 44 / 48 PÁGS. / OCTUBRE 2022

ECC CÓMICS NÚM. 44
Primera edición: Octubre de 2022

Batman '89 núm. 4 USA.
Original U.S. editor: Andrew Marino.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2022 DC. All Rights Reserved. Copyright © 2021 DC. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. DC does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. Published by ECC Ediciones under License from DC.
Any inquiries should be addressed to DC c/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.

ECC Ediciones. Santa Tecla, 1. 08012 Barcelona.

Traducción: Felip Tobar Pastor
Colaboradores: Borja Crespo, Borja Usieto, David Lorao, Diego Matos, Francisco San Rafael Simó, Isaac Ulloa, Pedro de Mercader, Salva Navarro, Xose Aldámiz
Imagen de portada: BossLogic (*Black Adam: Endless Winter Special*)
Diseño: Jordi Vázquez
Edición: Bruno Lorenzo

Impreso en España DL B 25231-2018 ISBN: 978-84-19518-40-8

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre nuestras publicaciones en **www.eccediciones.com**

Si deseas adquirir nuestros cómics, puedes hacerlo en **www.ecccomics.com**

Puedes adquirir arte original en **www.eccarteycoleccionismo.com**

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a **comercial@eccediciones.com** o llama al **93 252 20 28**

Contacto para medios **prensa@eccediciones.com**

/eccediciones canaleccediciones

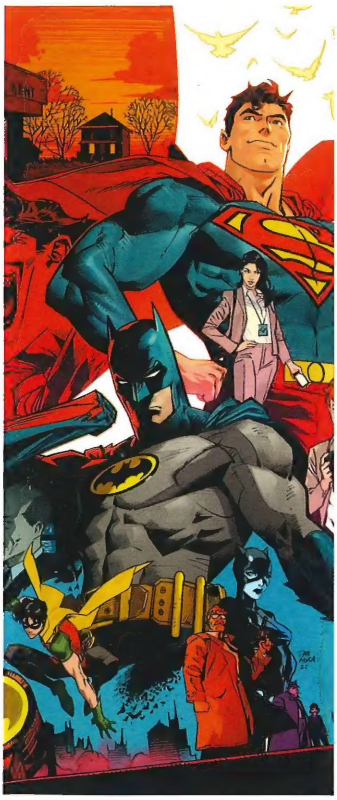
Los compromisos de ECC Ediciones con los lectores

- ECC siempre termina las colecciones que empieza a publicar.
- El precio de nuestros cómics depende únicamente de las características industriales y del número de páginas. Nuestra tabla de precios es pública y puedes acceder a ella en nuestra página web. Los títulos con características no reflejadas en dicha tabla no se rigen por ella.
- Las historias que publicamos en ediciones limitadas o ediciones para coleccionistas siempre se publican también en ediciones regulares. La edición puede ser limitada, pero no lo es el acceso al contenido.

Más información sobre nuestros compromisos con los lectores en **www.eccediciones.com/compromisos**

Empieza aquí un trimestre apasionante para los seguidores de DC. Este mismo mes, en octubre, disfrutaremos de un doble estreno. Por un lado, el debut en el cine de Black Adam, a través de una película dirigida por el español **Jaume Collet-Serra** y protagonizada por el hombre que siempre ha estado destinado a encarnar al personaje en la gran pantalla: **Dwayne Johnson**. Aprovecharemos este esperado acontecimiento para lanzar varias novelas gráficas protagonizadas por Black Adam, que constituyen gran parte de su bibliografía básica. A finales de octubre también saldrá a la venta el videojuego *Gotham Knights*, en el que podremos controlar a las figuras más relevantes de la batfamilia, con Robin, Nigthtwing y Batgirl a la cabeza. El mismo día del lanzamiento del videojuego llegará a las tiendas de varios países de todo el mundo, incluyendo España, el primer capítulo del cómic precuela ***Batman: Gotham Knights - Ciudad dorada***. Cada entrega de la miniserie incluirá un código que os permitirá obtener contenido exclusivo de DC en *Gotham Knights*, al estilo de lo que ya sucediera con ***Batman/Fortnite: Punto cero***. ¡Os recomendamos reservar un ejemplar en vuestra tienda favorita! Estas son las primeras paradas de un camino que continuará en noviembre con los eventos ***Batman: Guerra de sombras*** y ***Wonder Woman: El desafío de las amazonas*** (Hablaremos sobre ellos en profundidad en el siguiente número) y Madrid Cómic Pop Up 2022, un salón del cómic en el que esperamos encontrarnos con todos vosotros y con algunos de los creadores más importantes del momento. La última estación de 2022, al menos en lo que a DC se refiere, la alcanzaremos en diciembre, coincidiendo con otro esperado regreso cinematográfico: ***¡Shazam! La furia de los dioses***.

¿No está nada mal, verdad? Pues todavía hay más, porque el resto de sellos de nuestro catálogo tampoco van a descansar en este trimestre. Tenemos preparadas novedades y material inédito para todos los meses en ECC Manga, ECC Cómics y Kodomo. Os recomendamos estar muy pendientes de nuestra web, de nuestras redes sociales y, por supuesto, de cada número de la revista ***ECC Cómics*** para no perderos ni un anuncio.



Portada de ***Batman '89*** **núm. 4 USA**
Dibujo de **Joe Quiñones**

BATMAN 1989 - SOMBRAS: CAPÍTULO CUATRO

Publicado originalmente en
Batman '89 núm. 4 USA (2021)

Guion: **Sam Hamm**
Dibujo: **Joe Quiñones**
Color: **Leonardo Ito**
Editor: **Andrew Marino**

ANTERIORMENTE...
Bruce Wayne y el joven Drake han logrado salvar a Harvey Dent de un incendio que le ha costado muy caro. Tiene graves lesiones y media cara desfigurada, lo cual le está empezando a pasar factura psicológicamente. Bruce pretende convencerlo para que acuda a un cirujano, pero el fiscal está empezando a obsesionarse con esa moneda que siempre lleva encima. Mientras tanto, el multimillonario más famoso de Gotham City, en su identidad de Batman, busca a Catwoman por las azoteas. Su antigua enemiga ha regresado en un momento delicado, ya que se está produciendo una oleada de incendios provocados que es posible que ni siquiera el Caballero Oscuro sea capaz de detener.

Y AHORA...
La transformación de Harvey Dent en Dos Caras es una de las escenas más famosas de la mitología de Batman. En ***Detective Comics*** núm. 66 (1942, por **Bill Finger** y **Bob Kane**), vimos por primera vez al fiscal de Gotham City sufriendo la agresión de un acusado que le arrojaba ácido a la cara. A pesar de su inmenso potencial, Dos Caras no apareció en demasiadas ocasiones durante la Edad de Oro, ya que su aspecto era demasiado terrorífico, y ni siquiera figuró en el amplio cartel de villanos de la serie ***Batman*** que llegó a la televisión en 1966. Por suerte, su destino como archienemigo cambió cuando **Dennis O'Neil** y **Neal Adams** lo recuperaron y renovaron en el mítico ***Batman*** núm. 234 (1971). --(FSR)

JUSTICIA PARA Y DENT
DE LA CÁRCEL
LOS POLIS HABLAN Y LOS INCENDIARIOS ESCAPAN
DOS GOTHAMS
EL HERMANO HARVEY SIEMPRE CREYÓ EN EL SISTEMA. NOS ALENTÓ A TRABAJAR DENTRO DE SUS LÍMITES. A ARREGLARLO, CUANDO HICIERA FALTA.
PERO EL SISTEMA LE HA FALLADO A HARVEY DENT. YA NO TIENE NINGÚN ARREGLO. DEBEMOS TRANSFORMARLO... DESDE LOS CIMIENTOS. ¡ESA ES LA RAZÓN DE ESTA MARCHA!
Y AHORA, SI ME DISCULPA, ESTOY LIDERANDO A MI CONGREGACIÓN HASTA EL AYUNTAMIENTO. TENEMOS UN MENSAJE QUE ENTREGAR.

CUANDO LLEGUEN AL CRUCE, QUE LAS LÍNEAS DEL FRENTE ROTEN HACIA DENTRO. FORMAD UNA BARRERA HUMANA EN FILAS DE DOS HOMBRES.
QUE NADIE PASE. SI SE RESISTEN, RESPONDED DE MODO PROPORCIONAL.
¿TENIENTE? TIENE A GORDON POR LA RADIO DEL COCHE.
POLICÍA

¡BULLOCK! TU TRABAJO CONSISTE EN GARANTIZAR QUE ESA MULTITUD EFECTÚE SU MARCHA SIN INCIDENCIAS. NO DEBE HABER INTROMISIONES POLICIALES...
TENEMOS NUEVOS DATOS, COMISARIO. HAY MANZANAS PODRIDAS Y TRAMAN ALGO CONTRA EL AYUNTAMIENTO.
POR SUERTE, ESTAMOS A TIEMPO DE AHUYENTARLAS.

BULLOCK, SI DESOBEDECES MI ORDEN DIRECTA...
LO SIENTO, COMISARIO. LE ESTOY PERDIENDO. DEMASIADAS INTERFERENCIAS.
VOLVERÉ A PROBAR DENTRO DE UNOS MINUTOS.

TODA LA ZONA ESTÁ ACORDONADA. SI RETROCEDES OCHO MANZANAS, PUEDES TOMAR LA AUTOVÍA Y RODEAR ESTE FOLLÓN.
LA COSA PODRÍA PONERSE MUY FEA MUY DEPRISA.

GRACIAS, AGENTE. ES UN CONSEJO EXCELENTE.
SE LO AGRADEZCO MUCHO.
ROY
AUTO

INTENTARÁN EMPRENDER LA RETIRADA. PERO TENEMOS DOS FURGONES BLINDADOS LISTOS PARA SELLAR EL OTRO EXTREMO DE LA RUTA. ENTONCES QUEDARÁN ATRAPADOS.

UN PAR DE NOCHES EN EL TRULLO DEBERÍAN ENFRIARLES LOS ÁNIMOS A ESOS ALBOROTADORES.

¡LÍNEA DEL FRENTE. ¡EN POSICIÓN!

¿ANTIDISTURBIOS? CECIL, ESTO NO PUEDE ESTAR BIEN.

LO HABLÉ CON EL COMISARIO... LE ENSEÑÉ NUESTRO ITINERARIO. ME DIO SU PALABRA...

¡MANTENEOS FIRMES! ¡QUE NADIE PASE!

¿SEÑOR? HAY ALGO ALLÍ ARRIBA.

PARECE UNA...

¿UNA... QUÉ?

SPLAAAAT

...BOLSA DE PINTURA, SEÑOR.

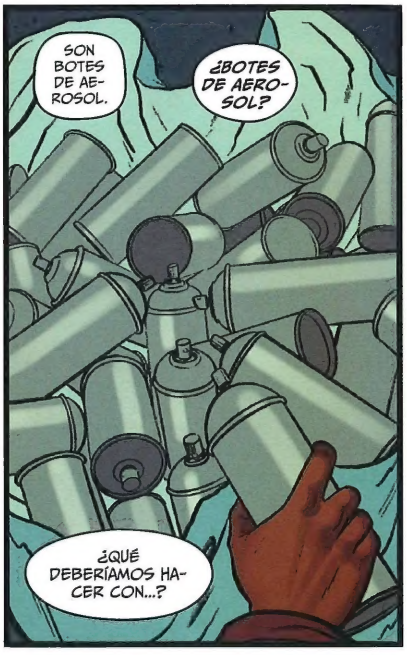
¡AVANZAD! AV...

MALDITA SEA. ¡QUE ALGUIEN ME TRAIGA UN MEGÁFONO QUE FUNCIONE!

POLIC

¡MIRAD! HAY ALGUIEN ALLÍ ARRIBA...
¡BATMAN! ¡TIENE QUE SER BATMAN!
¡CUIDADO!
ESE NO ES BATMAN. ES...

¡ATRÁS!
¿QUÉ ES ESO?
ES...


SON BOTES DE AEROSOL.
¿BOTES DE AEROSOL?
¿QUÉ DEBERÍAMOS HACER CON...?

¡GNAAAAH! ¡HAK

¡NO VE NADA! ¡QUITADLE EL ARMA!
¡AHAACK ATRÁS, PEDAZOS DE...

¿QUÉ LE HAS QUITADO?
EL CINTURÓN.
¡NO! ¿QUÉ HAY EN EL CINTURÓN?
NO ESTOY... SEGURA.

EN FORMACIÓN. BALAS DE GOMA.
ABRID FUEGO A MI SEÑAL.
SE-ÑOR...
¡MÁSCARAS! ¡MÁSC...!
FOOOOOOOOMMMM
FOOOOOOOOMMMM
ADELANTE, CENTRO DE MANDO. ADELANTE. ¿ME OÍS? ¡CAMBIO!
ALGO VA MAL. SERÁ MEJOR QUE NOS MOVAMOS Y CORTEMOS LA CALLE ANTES DE...
¿ESO ES...?
PISA EL FRENO. PISA EL...
FWWWOOOOMMMM
SPD
DIOS MÍO. TENEMOS QUE LAR-GARNOS.
¡TODOS! ¡POR AQUÍ! ¡VAMOS!

UNA BOMBA INCENDIARIA, SEÑOR. HAN VOLADO NUESTROS DOS VEHÍCULOS POR...
¿Y MI MÁSCARA ANTIGÁS, MALDICIÓN?
SCREECH
TENIENTE, TENEMOS COMPAÑÍA.
FELICIDADES, BULLOCK.
ACABAS DE MONTAR EL PEOR DESASTRE DE LA HISTORIA DE LA POLICÍA DE GOTHAM.
DAME ESE MEGÁFONO ANTES DE QUE TE LO META POR EL CULO.
AQUÍ EL COMISARIO JAMES T. GORDON. A TODOS LOS AGENTES: PROHIBIDO INTERVENIR.
¿...CÓMO DICE?
REPITO: ¡PROHIBIDO INTERVENIR!
LA MANIFESTACIÓN SEGUIRÁ SEGÚN LO PLANEADO.
VAYA, VAYA...
ESO ES LO QUE OCURRE CUANDO VENÍS A MI CASA.
¿ME HABÉIS OÍDO?
FUERA...
...DE MI...
...MALDITA...
¡...CASA!
SOMBRAS
CAPÍTULO CUATRO
SAM HAMM guion
JOE QUINONES dibujo y portada
LEONARDO ITO color
BABS TARR portada alternativa
ANDREW MARINO editor
BATMAN creado por BOB KANE
con BILL FINGER

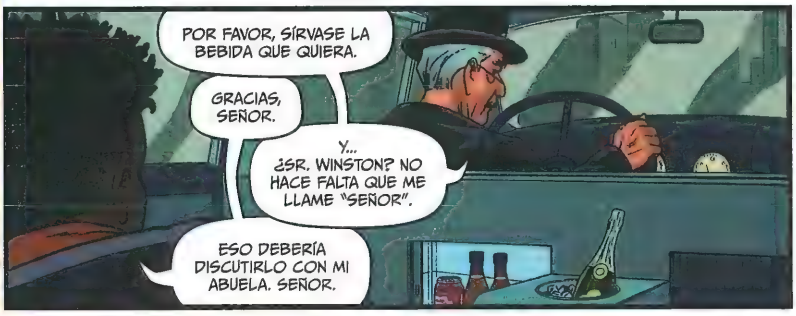
ALFRED, TENGO QUE DECÍRTELO, LA MONEDA SE VE GENIAL.
GRACIAS.
NO HAY DE QUÉ, SEÑOR. SI ME PERMITE CONFESÁRSELO, ES UN PLACER VERLE DE TAN BUEN HUMOR.
HE TRAÍDO LOS PERIÓDICOS. UNA PERSONA DESCONOCIDA O VARIAS PARECEN HABER DESBARATADO UNA OPERACIÓN POLICIAL EN EL DISTRITO DE BURNSIDE.
LIBERTY
NO HE SIDO YO.
ESTABA... AL OTRO LADO DE LA CIUDAD.
YA LO IMAGINABA. SEGÚN TODOS LOS INFORMES, HA SIDO UN SABOTAJE CON POCOS MEDIOS.
POR DESGRACIA, EL COMISARIO GORDON ESTÁ CARGANDO CON LAS PEORES CRÍTICAS. SE ESPERA QUE EL ALCALDE PIDA HOY MISMO SU DIMISIÓN.
ESO NO ES BUENO.
NO, SEÑOR.
VAYA, NO ME VENDRÍA MAL UNA PEQUEÑA SIESTA GATUNA.
UNA COSA MÁS, SEÑOR... EL NOMBRE DEL SR. WINSTON ME SONABA. HE LLEVADO A CABO ALGUNAS INDAGACIONES.
Y ESO PODRÍA REQUERIR SU ATENCIÓN.
¿ES UN MICROFILM?
ES UNA ETAPA COMPLETA DEL *BURNSIDE BANNER*... UN SEMANARIO DEDICADO A LA COMUNIDAD AFROAMERICANA DE GOTHAM... A PRINCIPIOS DE SIGLO.
LO ENCONTRÉ EN LOS ARCHIVOS DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE GOTHAM.
¿Y DEJAN LLEVARSE ALGO MICROFILMADO DE LA BIBLIOTECA?
ASÍ ES, SEÑOR... CUANDO UNO HA CONSTRUIDO LA BIBLIOTECA.

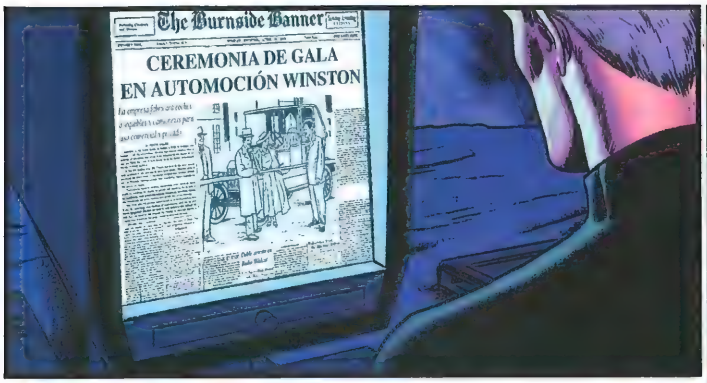
¿HARVEY? ¿HARVEY...?
NO HAY... ¿HAKE... ESPEJOS EN EL LAVABO. ¿POR QUÉ NO HAY...?
AMOR MÍO, NO DEBERÍAS HABERTE LEVANTADO DE LA CAMA.
LA GENTE ESTÁ MANIFESTÁNDOSE EN LAS CALLES. ME NECESITAN. TENGO QUE...
CARIÑO, NO TE PREOCUPES POR ESO AHORA.
TENEMOS QUE TOMAR UNA DECISIÓN. BRUCE HA HABLADO CON SUS MÉDICOS SUIZOS. CUANTO MÁS TARDEMOS EN INICIAR EL PROCESO RECONSTRUCTIVO...
QUEDARSE O IRSE. QUEDARSE... O...
¿Y MI MONEDA?
¿TU MONEDA? HARVEY, ESTA ES UNA DE LAS DECISIONES MÁS IMPORTANTES QUE TOMAREMOS EN NUESTRA VIDA ENTERA. NO PODEMOS DEJAR QUE DEPENDA DE...
¡MORÍ, BARBARA!
MORÍ EN EL INCENDIO DEL TALLER. MORÍ EN EL CALLEJÓN DONDE ESE GAMBERRO TE ROBÓ EL BOLSO.
AUN ASÍ, POR ALGÚN MOTIVO, ESTE UNIVERSO ME MANTIENE CON VIDA.
EN ESTE LABERINTO DE POSIBILIDADES, DEBO TENER UN SOLO DESTINO VERDADERO.
NO SÉ CUÁL ES TODAVÍA...
...PERO SÉ CÓMO ENCONTRARLO.
SHOULD I STAY OR SHOULD I...*
¿BRUCE? SOY BARBARA GORDON. SE TRATA DE HARVEY. LA COSA ESTÁ...
ESTÁ MAL. ESTÁ... LLÁMAME CUANDO PUEDAS. GRACIAS.

*N. DEL T.: FRAGMENTO DE *SHOULD I STAY OR SHOULD I GO* ("DEBERÍA QUEDARME O DEBERÍA IRME?"), CANCIÓN DEL GRUPO THE CLASH PUBLICADA EN EL *SINGLE* HOMÓNIMO Y EN EL ÁLBUM *COMBAT ROCK* (1982).

DING
KRAASSSH
¡NGUHHH!
¿QUÉ ESTÁS MIRANDO...?
¿...NIÑO BONITO?

SIN SALIDA
HA LLEGADO TU CHÓFER.
ALIMENTACIÓN
RECUERDE, SR. OTIS... SI NO VUELVO, TIENE QUE CONTARLE A TODO EL MUNDO ADÓNDE HE IDO.
ME ACORDARÉ.


POR FAVOR, SÍRVASE LA BEBIDA QUE QUIERA.
GRACIAS, SEÑOR.
Y... ¿SR. WINSTON? NO HACE FALTA QUE ME LLAME "SEÑOR".
ESO DEBERÍA DISCUTIRLO CON MI ABUELA. SEÑOR.



WINSTON CONSIGUE UN CONTRATO ESTELAR CON CROSS-COUNTRY TRANSPORT LTD.
La empresa fabricará coches asequibles y comonetas para uso comercial y privado

¿LE APETECE QUE PONGA UN POCO DE MÚSICA?
GRACIAS, SEÑOR. YA TENGO MI CINTA. ESTOY BIEN.
...EVERYBODY SAW MY FACE. I DIDN'T WEAR A MASK. YOU WANT TO KNOW MY NAME? JUST ASK!*

MOTORES WAYNE ADQUIERE AUTOMOCION WINSTON

EN UNA COMPRA FORZOSA

La nueva directiva niega los rumores sobre cierres de fábricas y despidos en masa

*N. DEL T.: FRAGMENTO DE LA CANCIÓN *THE HUNTED CHILD* ("EL NIÑO CAZADO"), DE ICE-T, INCLUIDA EN EL ÁLBUM *THE ICEBERG / FREEDOM OF SPEECH... JUST WATCH WHAT YOU SAY!* (1989).

SI ME PERMITE LA PREGUNTA, SR. ALFRED... ¿CUÁNTAS PERSONAS VIVEN AQUÍ?
EL SR. WAYNE VIVE SOLO, SEÑOR.
¿Y QUÉ HAY DE USTED?
YO... TAMBIÉN VIVO AQUÍ.

SÍ QUE DEBE DE ESTAR CONCURRIDO, CON LOS DOS SIEMPRE TROPEZÁNDOSE.
TODOS ESOS ANTEPASADOS DE LOS WAYNE EN LA PARED... ¿ALGUNO DE ELLOS ES PRESTON WAYNE?

EL CABALLERO DEL BIGOTE. ERA EL BISABUELO DEL SR. WAYNE.
MI ABUELA HABLABA MUCHO DE ÉL.
TENGO ENTENDIDO QUE ENTRÓ EN EL NEGOCIO DE LA AUTOMOCIÓN.

POR POCO TIEMPO, SEÑOR. VENDIÓ SU COMPAÑÍA A UNA GRAN EMPRESA DE DETROIT. DIJO QUE OBTENÍA BENEFICIOS MUY ESCASOS.
VAYA. LOS MÍOS DECÍAN LO MISMO.
¿Y ESTE QUIÉN ES?

EL PEQUEÑO SEÑOR BRUCE Y SUS PADRES.
NO ESTÁ TERMINADO.
NO. LA SRA. WAYNE LE PIDIÓ AL PINTOR QUE VOLVIERA CUANDO FLORECIESEN LAS AZALEAS.

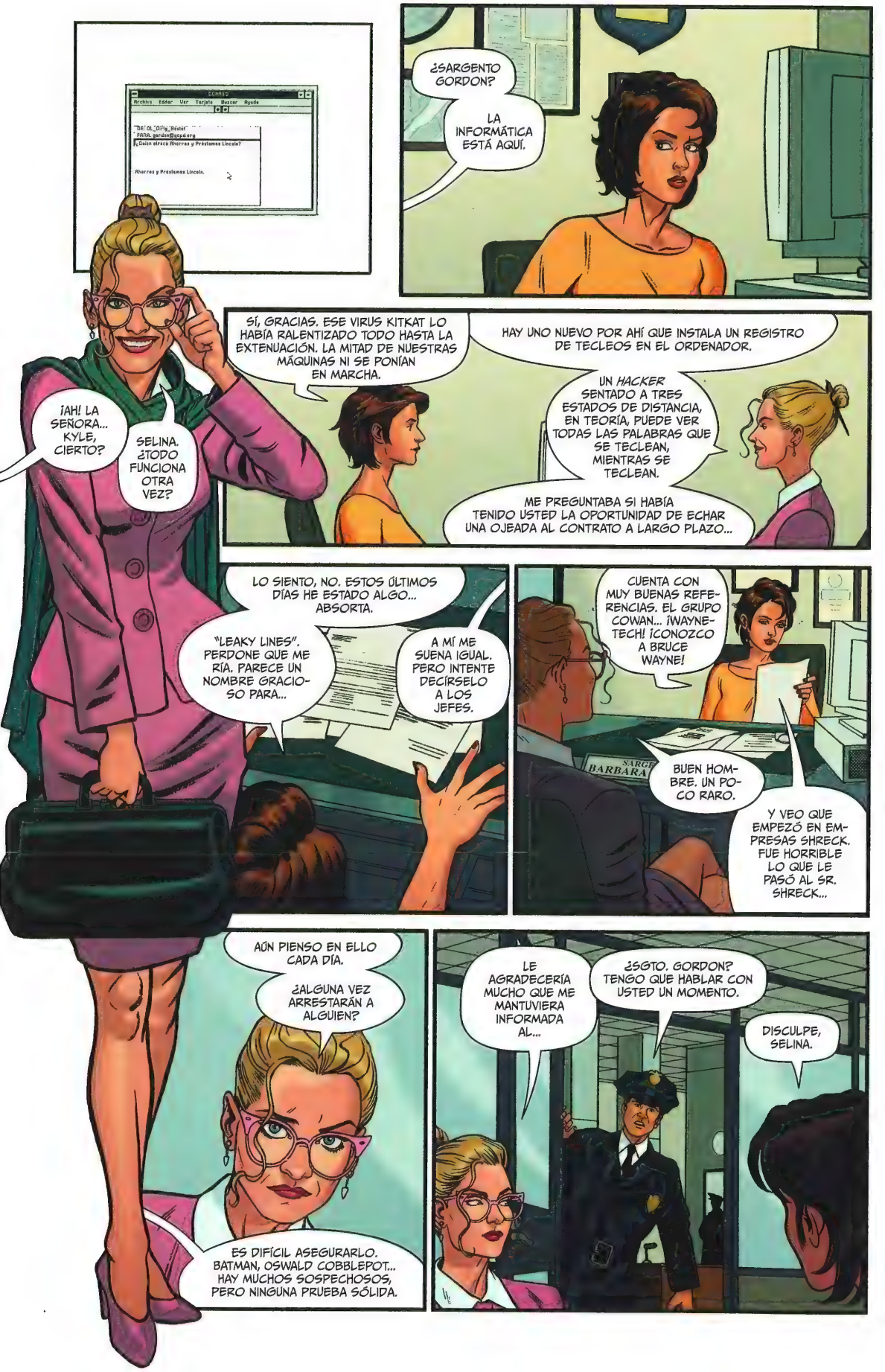
PERO PARA ENTONCES EL SR. WAYNE SÉNIOR Y ELLA YA NOS HABÍAN... DEJADO.
LAMENTO OÍR ESO. ¿CÓMO FUE EXACTAMENTE...?
¿DRAKE?

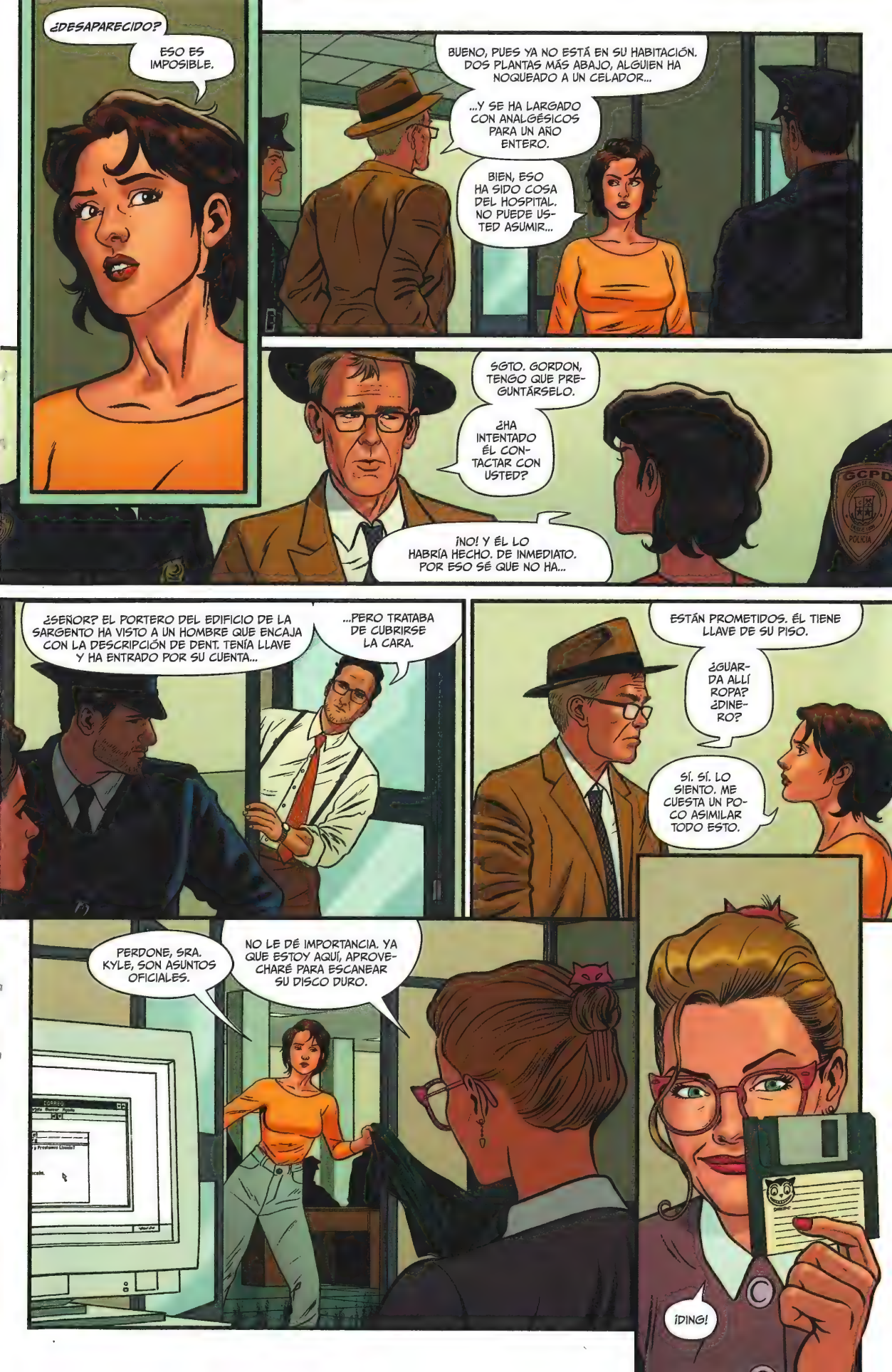
SR. WAYNE. GRACIAS POR HABER ACCEDIDO A VERME.
SIEMPRE SERÁS BIENVENIDO. SOMOS... COMPINCHES.

ME PARECÍA QUE NO DEBÍA DECIRLE ESTO POR TELÉFONO. PERO...
SR. WAYNE... HA HABIDO MUCHA VIOLENCIA. Y HABRÁ MÁS. USTED PUEDE ZANJARLA.
¿YO? ¿CÓMO?
VIO A ESOS INCENDIARIOS. ES CAPAZ DE IDENTIFICARLOS. SI VAN A LA CÁRCEL... SE HABRÁ HECHO JUSTICIA... Y LAS COSAS SE CALMARÁN UN POCO.
NO PUEDO.
HICE UNA DECLARACIÓN JURADA ANTE LA POLICÍA...
PERO ESTABA MINTIENDO. USTED SE PUSO UNA MÁSCARA, SIGUIÓ A ESOS TARUGOS HASTA DOBLAR LA ESQUINA Y LES DIO UNA PALIZA TREMENDA A LOS CUATRO.
SR. WAYNE, POR FAVOR. HAY DEMASIADO EN JUEGO.
NÚMERO UNO: NO ME VISTE DARLES UNA PALIZA TREMENDA, PORQUE NO LO HICE.
NÚMERO DOS: TÚ TAMBIÉN HICISTE UNA DECLARACIÓN JURADA. Y NO MENCIONASTE NADA DE ESTO. ENTONCES, ¿QUIÉN VA A CREERTE CUANDO...?
CREO QUE ENTIENDO CUÁL ES SU PROBLEMA. PERO TIENE QUE DECIRME LA VERDAD.
DE ACUERDO, LO HARÉ. DOBLÉ LA ESQUINA... Y LO QUE VI FUE A...
...CATWOMAN.
FUE CATWOMAN.
¡"FUE CATWOMAN"! CARAY, ME MATA DE LA RISA. ¡CATWOMAN!
O SEA, HE OÍDO COSAS RIDÍCULAS, PERO MALDITA SEA...
¡CATWOMAN! AH... ¡JA, JA, JA, JA!

CATWOMAN ES UNA LEYENDA URBANA. AMBOS SABEMOS QUIÉN FUE Y POR QUÉ NO PUEDE USTED ADMITIRLO.
CHICO, TIENES MUCHA FANTASÍA. ES HORA DE QUE VUELVAS A CASA.
PUES VALE. PERO, ANTES, LE HE TRAÍDO UN REGALO.
¿QUÉ ES ESO?
ÁCIDO DE BATERÍA.
LO MISMO QUE DEJÓ AL SR. DENT SIN SU CARA.
POP
ESPERABA NO TENER QUE RECURRIR A ESTO, PERO...
WHAMM
KRAK
¡AAUUGGHHHHHH!

CALMA. ESTÁ USTED BIEN.
SOLO ERA AGUA...
...BATMAN.
¡QUIETO!
¡ALFRED! ¡NO ELECTROCUTAMOS A NUESTROS INVITADOS!
AYUDA AL SR. WINSTON A LEVANTARSE.
¿SEÑOR...?
NO PASA NADA, SR. ALFRED. ÉL ME DEBÍA UNA POR LO DE LA ESCALERA DE INCENDIOS.
¿¡LA ESCALERA DE INCENDIOS...!?
CUANDO ATRAPÓ AL FAMOSO LADRÓN DE PAÑALES. ¿SE ACUERDA?
ME ACUERDO.
¿FUISTE EL QUE ATACÓ A LOS POLICÍAS ANOCHE? ¿EN LA MANIFESTACIÓN?
TENÍA QUE HACERLO. USTED NO LO IBA A HACER.
ALFRED. SIRVE OTRO CUBIERTO.
EL SR. WINSTON NOS ACOMPAÑARÁ EN LA CENA.


¿SARGENTO GORDON?
LA INFORMÁTICA ESTÁ AQUÍ.
¡AH! LA SEÑORA... KYLE, CIERTO?
SELINA. ¿TODO FUNCIONA OTRA VEZ?
SÍ, GRACIAS. ESE VIRUS KITKAT LO HABÍA RALENTIZADO TODO HASTA LA EXTENUACIÓN. LA MITAD DE NUESTRAS MÁQUINAS NI SE PONÍAN EN MARCHA.
HAY UNO NUEVO POR AHÍ QUE INSTALA UN REGISTRO DE TECLEOS EN EL ORDENADOR.
UN *HACKER* SENTADO A TRES ESTADOS DE DISTANCIA, EN TEORÍA, PUEDE VER TODAS LAS PALABRAS QUE SE TECLEAN, MIENTRAS SE TECLEAN.
ME PREGUNTABA SI HABÍA TENIDO USTED LA OPORTUNIDAD DE ECHAR UNA OJEADA AL CONTRATO A LARGO PLAZO...
LO SIENTO, NO. ESTOS ÚLTIMOS DÍAS HE ESTADO ALGO... ABSORTA.
"LEAKY LINES". PERDONE QUE ME RÍA. PARECE UN NOMBRE GRACIOSO PARA...
A MÍ ME SUENA IGUAL. PERO INTENTE DECÍRSELO A LOS JEFES.
CUENTA CON MUY BUENAS REFERENCIAS. EL GRUPO COWAN... ¡WAYNE-TECH! ¡CONOZCO A BRUCE WAYNE!
BUEN HOMBRE. UN POCO RARO.
Y VEO QUE EMPEZÓ EN EMPRESAS SHRECK. FUE HORRIBLE LO QUE LE PASÓ AL SR. SHRECK...
AÚN PIENSO EN ELLO CADA DÍA.
¿ALGUNA VEZ ARRESTARÁN A ALGUIEN?
ES DIFÍCIL ASEGURARLO. BATMAN, OSWALD COBBLEPOT... HAY MUCHOS SOSPECHOSOS, PERO NINGUNA PRUEBA SÓLIDA.
LE AGRADECERÍA MUCHO QUE ME MANTUVIERA INFORMADA AL...
¿SGTO. GORDON? TENGO QUE HABLAR CON USTED UN MOMENTO.
DISCULPE, SELINA.


¿DESAPARECIDO?
ESO ES IMPOSIBLE.
BUENO, PUES YA NO ESTÁ EN SU HABITACIÓN. DOS PLANTAS MÁS ABAJO, ALGUIEN HA NOQUEADO A UN CELADOR...
...Y SE HA LARGADO CON ANALGÉSICOS PARA UN AÑO ENTERO.
BIEN, ESO HA SIDO COSA DEL HOSPITAL. NO PUEDE USTED ASUMIR...
SGTO. GORDON, TENGO QUE PREGUNTÁRSELO.
¿HA INTENTADO ÉL CONTACTAR CON USTED?
¡NO! Y ÉL LO HABRÍA HECHO. DE INMEDIATO. POR ESO SÉ QUE NO HA...
GCPD
POLICÍA
¿SEÑOR? EL PORTERO DEL EDIFICIO DE LA SARGENTO HA VISTO A UN HOMBRE QUE ENCAJA CON LA DESCRIPCIÓN DE DENT. TENÍA LLAVE Y HA ENTRADO POR SU CUENTA...
...PERO TRATABA DE CUBRIRSE LA CARA.
ESTÁN PROMETIDOS. ÉL TIENE LLAVE DE SU PISO.
¿GUARDA ALLÍ ROPA? ¿DINERO?
SÍ. SÍ. LO SIENTO. ME CUESTA UN POCO ASIMILAR TODO ESTO.
PERDONE, SRA. KYLE, SON ASUNTOS OFICIALES.
NO LE DÉ IMPORTANCIA. YA QUE ESTOY AQUÍ, APROVECHARÉ PARA ESCANEAR SU DISCO DURO.
¡DING!

¿QUÉ DEMONIOS ES...?
Nuevo mensaje
DE: FDD@GOTHAM.GOV
ASUNTO: ATRACO LINCOLN
¿Quién atracó Ahorros y Préstamos Lincoln?
Ahorros y Préstamos Lincoln.
Opciones / teclas del editor
Enviar mensaje <^Enter>
Sustituir texto <^OF>
Buscar otra vez <^OA>
Imprimir mensaje <^PP>
Guardar borrador <^KS>
Importar archivo de texto <^KR>
Marcar bloque <^KB>
Copiar a <^KC>
Cortar a <^KU>
Pegar <^KV>
Comprobar ortografía <^KL>
Glosario <^KO>
Expandir glosario <^>
Reformatear <^B>
Dibujar líneas <Alt+L>
Dibujar cajas <Alt+B>
Soporte
F7 - Adjuntar archivos F9 - Más opciones F10 - Menú de edición Ctrl+Enter - Enviar mensaje
CLIKK
...TAMPOCO ESTARÍA TAN LOCO PARA VENIR AQUÍ, PERO TENEMOS QUE COMPROBARLO.
SÍ, SEÑOR. CABALLEROS, SI SON TAN AMABLES DE CERRAR CON LLAVE AL SALIR...
ASÍ LO HAREMOS. GRACIAS OTRA VEZ.
ME PARECE QUE NO HAY NADIE, TENIENTE.
COMPRUEBA EL DESPACHO. YO ME OCUPARÉ DE LAS HABITACIONES.
¡DING! ¡TIENES UN MENSAJE!
¿TENIENTE? EL ORDENADOR SIGUE ENCENDIDO...
¿AGENTE?
DIOS M...
WHAKKKK
GNUHHH...

DENT. ¡HARVEY DENT! LE HABLA LA POLICÍA...
¡DENT! ¡ENTRÉGUESE!
ARRIBA O ABAJO... ¿HAKE... ARRIBA O ABAJO...
ABAJO.
¡PERFECTO!
¿DÓNDE ESTÁS... ADÓNDE ME LLEVAS?
AHORA NOS PERSIGUEN. NECESITAMOS UNA GUARIDA. UNA BASE DE OPERACIONES.
ES PORQUE HAS ATACADO AL CELADOR. HAS NOQUEADO A UN POLI. ES CULPA TUYA... ENGENDRO ENFERMIZO.
EH, SEÑOR. ¡SEÑOR! NO PUEDE...
¡POR DIOS! ¡SE ACERCA UN TREN!
DÉJATE DE LLORIQUEOS. ¿PREFERIRÍAS VOLVER A ESTAR EN EL HOSPITAL RECIBIENDO TARJETITAS DE "QUE TE MEJORES"?
YA VES CÓMO NOS MIRAN. ALLÍ ARRIBA NO ENCAJAMOS.
AHORA SOMOS SUBTERRÁNEOS.

LUEGO.
LLEVAMOS AQUÍ ABAJO UNA HORA. ¿DÓNDE DIABLOS VAMOS?
LO SABES PERFECTAMENTE.
¿O ES QUE AÚN NO LO HAS ADIVINADO?
EN BURNSIDE HAY 60.000 PERSONAS Y NI UNA PARADA DE METRO. LA GENTE TENÍA QUE HACER DOBLE TRANSBORDO EN AUTOBÚS SI QUERÍA TOMAR EL TREN.
PERO TODO ESO DEBERÍA HABER CAMBIADO...
PELIGRO
OBRAS
DIOS MÍO. SÉ DÓNDE ESTAMOS.
SÍ. LA VIEJA PANDA TENÍA FIESTAS MEMORABLES POR AQUÍ ABAJO, EN NUESTROS TIEMPOS...
...ANTES DE QUE FUERAS UN LAMECULOS PROFESIONAL.
NUESTRO NUEVO DESPACHO.
BURNS
URNSIDE
BURN
ESTA ESTACIÓN TENDRÍA QUE HABERNOS CONECTADO CON EMPLEOS. TIENDAS. EL ENORME CORAZÓN PALPITANTE DE LA CIUDAD.
ESTA ESTACIÓN ERA NUESTRO ENLACE CON EL FUTURO.
HASTA QUE EL DINERO SE AGOTÓ. Y EL FUTURO SE EVAPORÓ.
LO RECUERDO.
NO TE SIENTAS MAL. DENTRO DE UNA SEMANA, TENDREMOS CUANTO NOS HACE FALTA PARA AYUDAR A NUESTROS AMIGOS...
...Y DESTRUIR A NUESTROS ENEMIGOS...
...Y ENTONCES AMBOS SEREMOS FELICES.

GRACIAS, SEÑOR. ESTÁ DELICIOSO.
NO TIENES POR QUÉ LLAMARME...
LO SÉ, SEÑOR.
BUENO, Y EXACTAMENTE... ¿CÓMO ME HAS RECONOCIDO?
SABÍA USTED CÓMO SE LLAMABA LA PEQUEÑA. NYESHA. PERO INCLUSO ANTES...
...TENÍA ESE DETALLE. INCLINA LA CABEZA CUANDO ESTÁ NERVIOSO.
AHORA LO ESTÁ HACIENDO.
LO TENÍAS TODO BAJO CONTROL. ¿POR QUÉ NO ME HAS DELATADO A LAS AUTORIDADES?
IBA A HACERLO. PERO ENTRÓ USTED EN EL EDIFICIO EN LLAMAS PARA SALVAR AL SR. DENT. INCLUSO ANTES QUE YO...
...ASÍ QUE IMAGINÉ QUE QUERÍA ENMENDARSE.
A MI... TORPE MANERA.
VERÁ, ATERRORIZAR A LOS MALOS... ESTÁ BIEN, LO PILLO, PERO ES UN CALLEJÓN SIN SALIDA.
TIENE QUE INSPIRAR A LA GENTE PARA QUE LUCHE POR SI MISMA... PARA QUE DÉ FORMA AL TIPO DE MUNDO EN EL QUE QUIERE VIVIR.
PODEMOS SEGUIR FILOSOFANDO LA NOCHE ENTERA.
PERO EN REALIDAD YO SOLO QUIERO VER EL COCHE.
UAU.
NO SÉ SI ESTO ME GUSTA. ¿ADÓNDE ME LLEVA?
A UNA MAZMORRA. VOY A ENCADENARTE A LA PARED Y TE QUEDARÁS ALLÍ 20 AÑOS...
...PERO LA COMIDA NO ESTARÁ MAL.
¿SR. WAYNE? ¿ALGUNA VEZ QUIERE SER NORMAL?
SÍ. A VECES.
SE ME PASA.

DÍGAME QUE NO ESTOY VIENDO ESTO.
1999
¡MURCIÉLAGOS! ¡MURCIÉLAGOS DE VERDAD!
SÍ, AQUÍ ES DONDE SE ME OCURREN LAS IDEAS.
QUERÍAS VER EL COCHE.
EL COCHE. CLARO.
ESTOY EN LOCOLANDIA.
¿CUÁNTO LE COSTÓ ESTE SITIO?
HA ESTADO AQUÍ DESDE EL PRINCIPIO. SOLO LO HE REFORMADO UN POCO.
EL GUANO ES UNA PESADILLA. PERO...
¡OHHHHHH, DIOS MÍO!
ES NUEVA. NECESITA UN PAR DE AJUSTES. AÚN NO LA HE SACADO...
VALE, SR. WAYNE. NO PUEDO PEDIRLE QUE SE DELATE A SÍ MISMO. TIENE DEMASIADO QUE PERDER. AHORA LO ENTIENDO.
PERO ESTA CIUDAD VA A ESTALLAR COMO UNA OLLA A PRESIÓN. A NO SER QUE ALGUIEN MANTENGA LA TAPA PUESTA.
¿Y...?
ME HARÁ FALTA UN AYUDANTE.
EN LA PRÓXIMA ENTREGA DE *ECC CÓMICS*: ¡ROBIN Y BATMAN, EL HOMBRE MARAVILLA!

Portada alternativa de *Black Adam: La edad oscura*
Dibujo de **Alex Ross**

EL HOMBRE DE NEGRO

Villano o héroe. Líder o dictador. Tras una larga espera, Black Adam debuta en cines con la película homónima protagonizada por Dwayne Johnson y aquí repasamos el viaje editorial que transformó al mayor enemigo de Shazam en uno de los antihéroes más carismáticos del Universo DC.

de **Xose Aldámiz**

Rasgos afilados, frente prominente y el color negro como contraste al rojo del héroe. Así remarcaba **C. C. Beck** la maldad de Black Adam en el número 1 *The Marvels* (1945), escrito por **Otto Binder**. En aquellos años, Shazam, conocido como Capitán Marvel por aquel entonces, había supuesto el mayor éxito de su editorial original, Fawcett Comics. *The Marvels* tenía la intención de capitalizar esta popularidad con aventuras centradas en toda la familia Marvel. Ante esta premisa, parecía evidente que su primer villano debía ser alguien que ejerciese el papel de la "oveja negra". Black Adam compartía estilo de vestimenta y poderes con los héroes. Nadie entendía cómo un malvado había recibido la magia de los Marvel hasta que el Mago explicó que aquel extraño era su primer campeón. Su origen se remontaba al Antiguo Egipto. Al igual que ocurrió con el Capitán Marvel, Shazam buscaba un ser de corazón puro; alguien a quien conceder fantásticos poderes al gritar el nombre del anciano para que luchase contra la injusticia. Shazam creyó encontrarlo en Teth-Adam y le convirtió en Adam el Poderoso. Sin embargo, en lugar de proteger, este campeón utilizó su fuerza para derrocar al Faraón y tomar el trono de Egipto. Ante tal abusó, el mago rebautizó a Adam el Poderoso como Black Adam y lo exilió como castigo por sus crímenes.

Hicieron falta 20 años y un cambio de editorial para que Black Adam reapareciese en *Shazam* núm. 28 (1978), colección protagonizada por los héroes de Fawcett después de que DC se hubiese hecho con los derechos de los personajes. **E. Nelson Bridwell** y **Kurt Schaffenberger** fueron los encargados de traer de vuelta a Black Adam para alzarlo como principal de némesis del Capitán Marvel. El número aportaba

Portada de ***Black Adam: Los archivos de la Sociedad de la Justicia***
Dibujo de **Koree Andrews**

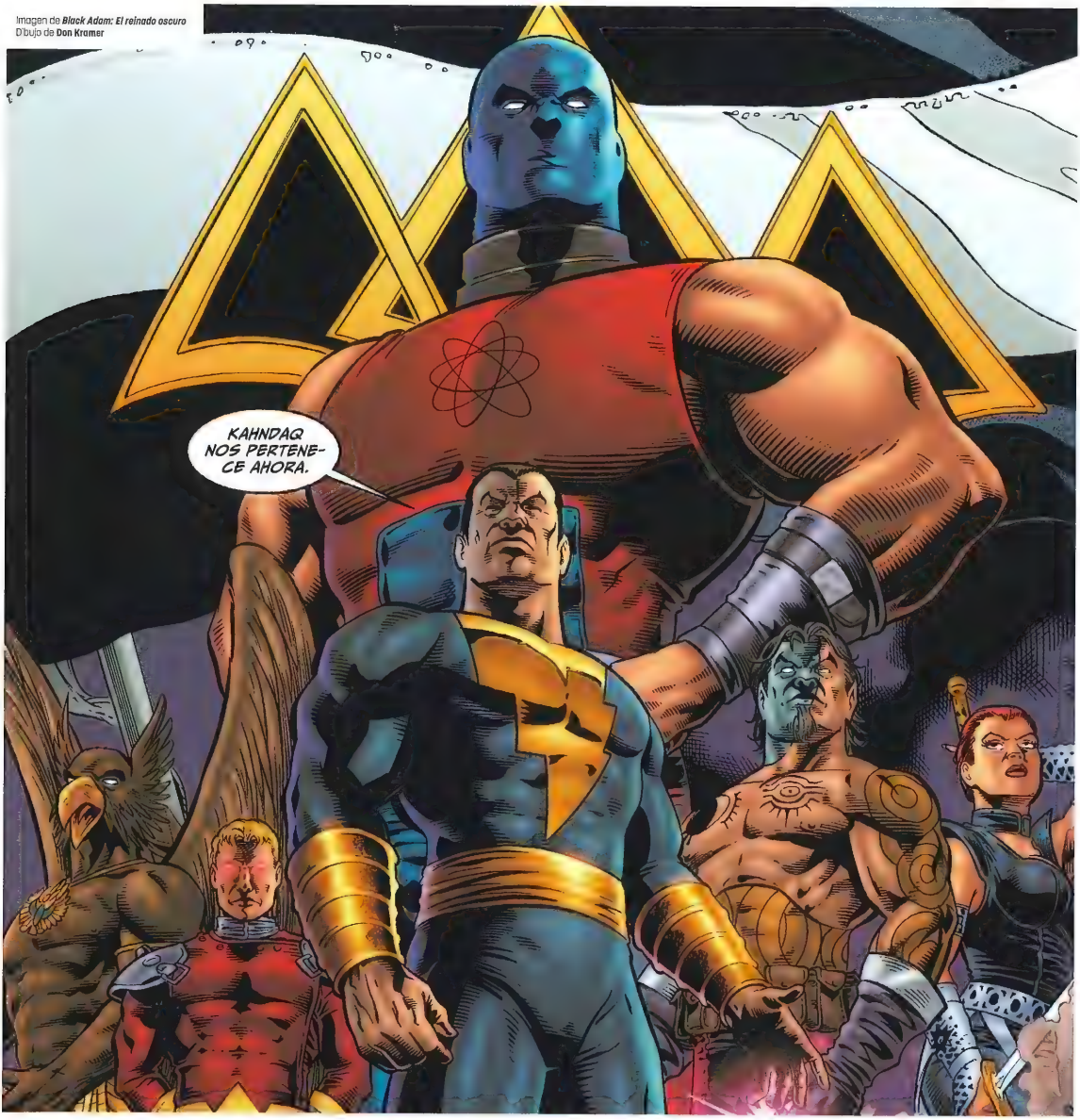
detalles adicionales sobre los poderes del villano que lo alejaban de su contrapartida. En lugar de la mitología Grecorromana, el "Shazam" pronunciado por Black Adam se originaba en los dioses y héroes egipcios: resistencia de Shu, velocidad de Horus, fuerza de Amón, sabiduría de Zehuti, poder de Atón y coraje de Metén.

La transformación del universo DC por ***Crisis de Tierras Infinitas*** (1985) supuso un lavado de cara para Shazam y Black Adam por parte de **Jerry Ordway** en ***El poder de ¡Shazam!*** (1994). Este reinicio presentaba a Theo Adam, un ladrón de tumbas descendiente de Teth-Adam capaz de cometer actos tan viles como el asesinato de los padres de Billy y Mary Batson. Guiado por su codicia y malicia, este criminal alcanzaría el poder para convertirse en Black Adam. Ordway perfilaría su revisión de Black Adam en obras posteriores haciendo una diferenciación entre Theo y Teth-Adam, cuya conciencia se había entremezclado con la de su descendiente cuando obtuvo su magia. Esta interpretación mantenía el mismo origen con una marcada diferencia. En lugar de un retrato de ambición, se describe un pasado heroico en el que Teth-Adam protegió Egipto hasta su caída en desgracia.

Aunque Ordway dio el primer paso en la transformación del personaje, fueron **Geoff Johns** y **David S. Goyer**, junto a dibujantes de primer nivel como **Leonard Kirk** o **Rags Morales**, quienes la completaron en ***JSA*** (1999). Libre de la influencia de Theo, Black Adam se unía a los veteranos superhéroes con la desconfianza de la mayoría. A medida que se desarrollaba su presencia, los guionistas dejaban atrás su carácter villanesco en favor de un severo sentido del honor y de la justicia. Una personalidad que adquiría mayor dimensión a medida que se añadían nuevas capas a su pasado vinculándole con la JSA. Ya en el Antiguo Egipto, Adam el Poderoso había estado bajo el servicio del Príncipe Khufu, vida pasada de Hawkman, junto a Nabú, hechicero cuyo espíritu prevalecía como el Doctor Destino. También se redefinieron elementos como su país natal, que pasó a ser una nación ficticia de África del Norte conocida como Kahndaq. Su conquista a manos de Vandal Savage y Ahk-ton marcaría el principio de la caída de Adam, con el asesinato de su esposa e hijo.

Black Adam se había convertido en una figura trágica. Sus acciones ya no nacían de la avaricia sino de un deseo desmedido por proteger a su nación. Esta dicotomía alcanzaba su punto culminante en ***Black Adam: El reinado oscuro*** escrita por Johns con dibujos de Rags Morales y **Don Kramer**. Este crossover entre *JSA* y *Hawkman* trasladaba el debate de si el fin justificaba los medios cuando Black Adam acababa con la dictadura militar que dominaba Kahndaq. Con claras similitudes a los golpes de Estado de países de Sudamerica, el antihéroe

Imagen de ***Black Adam: El reinado oscuro***
D'bujo de **Don Kramer**



tomaba el control del país con el apoyo del pueblo y de Atom-Smasher, compañero de JSA cuyos traumas y mal temperamento habían forjado una camaradería entre ambos. Sin embargo, el resto de los héroes no se mostrarían tan a favor de esta sangrienta intervención política.

La salvarguarda de Kahndaq redefinió las alianzas de Black Adam; como fue el caso de su unión a la Sociedad Secreta de Supervillanos durante ***Crisis Infinita*** (2005). Este escarceo con los villanos no impediría que Teth colaborase con los héroes para acabar con la amenaza. A este cataclismo le siguió un año fundamental recogido en la miniserie ***52*** (2006). La trama de Black Adam, recopilada también por separado en ***Black Adam: Auge y caída de un imperio***, marcó un capítulo de esperanza con la llegada de Adriana Tomaz, una esclava liberada capaz de despertar el amor en el líder kahndaquiano, y su hermano Amon. Ambos brindarían una nueva familia para Black Adam que marcaría un nuevo capítulo de esperanza. Desgraciadamente, la alegría es algo muy difícil de mantener.

Black Adam: La edad Oscura (2007) de **Peter Tomasi** y **Doug Mahnke** continuó estos sucesos. Si ***52*** mostraba a Teth en su momento de mayor esplendor, este cómic le llevaba a sus horas más bajas. Incapaz de invocar su magia, Adam se convertía en el hombre más buscado del mundo, incluyendo a sus antiguos camaradas de la JSA. Su huida era el inicio de una odisea sobre el peligro de los abusos de poder con un relato con reminiscencias al mito de Orfeo que incluye a uno de los villanos más perversos: Felix Faust.

Al igual que ocurrió en los 90, los nuevos 52 trajeron una actualización del mito de Shazam y su enemigo. De nuevo fue Geoff Johns junto a **Gary Frank** quienes lo hicieron posible con ***¡SHAZAM!*** (2012). Manteniendo las raíces en la antigüedad, Johns hacía de Teth-Adam un esclavo resentido contra sus captores y el mundo. Esta elección aportaba una empatía sobre su desgracia que se veía descarrilada en su forma de caer en la oscuridad.

Desde entonces Black Adam ha seguido siendo una constante presente en las grandes historias de DC. Su relevancia le ha hecho invitado obligado de eventos como ***Maldad Eterna*** de Johns y **David Finch** o ***Liga de la Justicia: Invierno eterno***. Este último daba a conocer una antigua formación de superhéroes (la llamada Liga de la Justicia Vikinga) entre los que se encontraba, como no podía ser de otra forma, Black Adam. Su carisma como antihéroe incluso le ha hecho sumarse a la alineación de ***Liga de la Justicia*** en la reciente etapa escrita por **Brian Michael Bendis**.

Black Adam tenía mucho que ofrecer, y eso es algo que la industria cinematográfica también supo ver. Desde que se planteó la idea de una película sobre Shazam en el 2000, parecía claro que el Kahndaquiano debía ser el enemigo a abatir. Curiosamente los rumores sobre una producción trajeron un fenómeno a la inversa. En lugar de imaginar un actor para el héroe de la cinta, los fans encontraron a su Teth-Adam en *El regreso de la Momia* (**Stephen Sommers**, 2001). La imagen del luchador de wrestling **Dwayne "La Roca" Johnson** ataviado con abalorios egipcios como El Rey

Portada de ***Black Adam: Auge y caída de un imperio***
Dibujo de **Joe Bennett**

Escorpión inspiraron cientos de fan-arts del actor con las ropas negras y el rayo dorado. Fue tal el impacto que en Hollywood tuvieron claro que aquello era algo que debía suceder. Había nacido una vinculación tan estrecha entre interprete y personaje que duraría muchos años hasta alcanzar la gran pantalla.

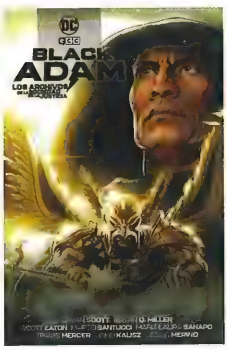
"He tenido el privilegio de interpretar algunos personajes geniales (y divertidos) durante los años, pero ninguno conecta con mi ADN más que el antihéroe conocido como el hombre de negro, Teth-Adam", comunicaba Dwayne Johnson en su cuenta de Instagram sobre su último proyecto. Sin duda su popularidad y el estrellato del actor hicieron posible que *Black Adam* (**Jaume Collet-Serra**, 2022) haya sido una producción separada del *¡Shazam!* (**David F. Sandberg**, 2019) de **Zachary Levi.** La realización de este largometraje promete un cuidado tratamiento de su origen, su ambigüedad moral y su conflictiva relación con la JSA con actores destacados como **Pierce Brosnan** (Doctor Destino), **Aldis Hodge (**Hawkman), **Noah Centineo** (Atom Smasher) y **Quintessa Swindell** (Cyclone). Estas versiones de los conocidos héroes define un nueva toma de contacto que va más allá de la pantalla gracias a ***Black Adam: Los archivos de la Sociedad de la Justicia***. Esta miniserie, escrita por autores como **Cavan Scott** y **Bryan Q. Miller** y artistas como **Jesús Merino**, **Scott Eaton** o **Marco Santucci,** aporta una perspectiva detallada de los miembros del grupo dentro del universo de la película, un pequeño anticipo para lo que está por llegar. Preparaos. Empieza el reinado de Black Adam. Palabra de... ¡SHAZAM! --(XA)

Portada de ***Black Adam: Los archivos de la Sociedad de la Justicia***
Dibujo de **Scott Eaton**

LOS IMPRESCINDIBLES DE BLACK ADAM

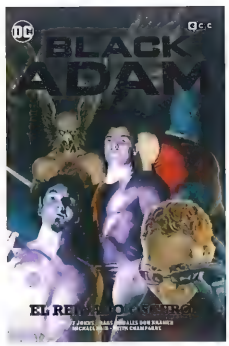
Black Adam: Los archivos de la Sociedad de la Justicia

Guion: **Bryan Q. Miller, Cavan Scott**
Dibujo: **Varios autores**
176 páginas | Cartoné | 20,95 €
978-84-19484-89-5
La precuela oficial de la película.



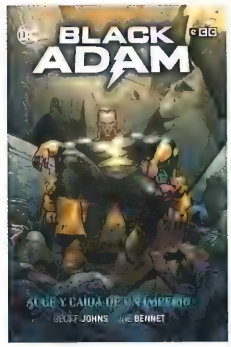
Black Adam: El reinado oscuro

Guion: **Geoff Johns, David Goyer**
Dibujo: **Varios autores**
152 páginas | Cartoné | 19,95 €
978-84-19484-90-1
También disponible en DC Pocket.



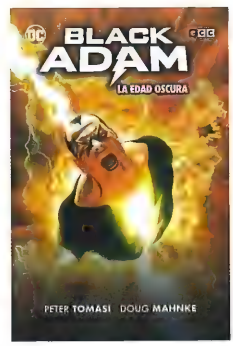
Black Adam: Auge y caída de un imperio

Guion: **Geoff Johns**
Dibujo: **Joe Bennett**
352 páginas | Cartoné | 36,50 €
978-84-19484-91-8
La trama de *52* que protagonizó el personaje.



Black Adam: La edad oscura

Guion: **Peter J. Tomasi**
Dibujo: **Doug Mahnke**
152 páginas | Cartoné | 19,95 €
978-84-19484-88-8
Una imprescindible saga que reinventó a Teth-Adam.



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Paquette

BATMAN: GOTHAM KNIGHTS

CIUDAD DORADA

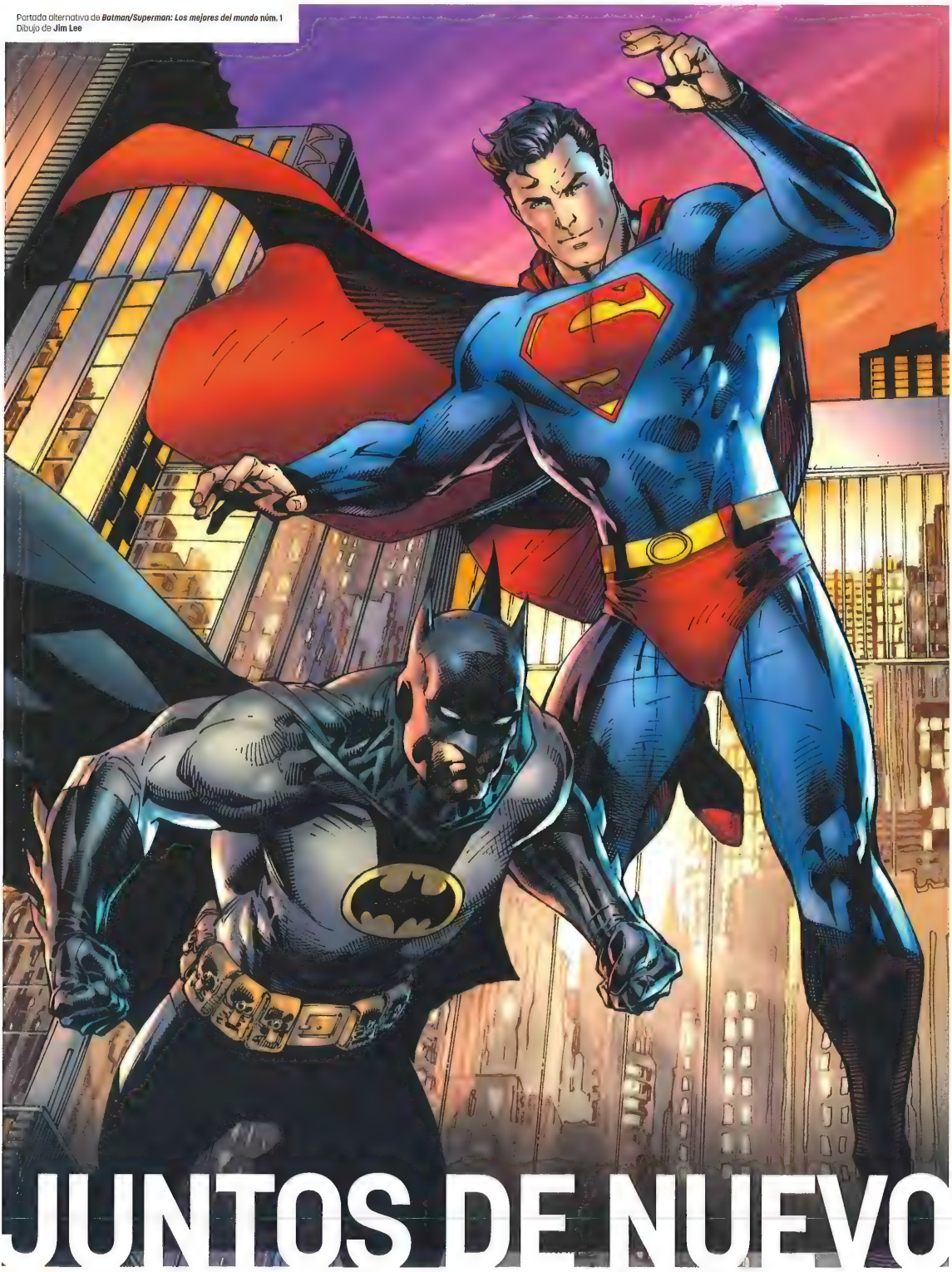
LA PRECUELA OFICIAL DEL VIDEOJUEGO GOTHAM.
¡CADA NÚMERO INCLUYE CÓDIGO CANJEABLE EN TU PARTIDA!
¡CONSIGUE CONTENIDOS EXCLUSIVOS DE DC!

Una historia ambientada en el universo del videojuego ***Gotham Knights***, desarrollado por Warner Bros Games Montreal. Un misterioso virus ha infectado Gotham, convirtiendo a sus víctimas en maníacos rabiosos que saquean y provocan disturbios violentos. En los días previos a su muerte, el Caballero Oscuro y sus aliados Batgirl, Nightwing, Capucha Roja y Robin deberán contener esta extraña infección a la vez que investigan su origen.

Batman: Gotham Knights - Ciudad dorada núm. 1 (de 6)

Guion: **Evan Narcisse**
Dibujo: **Abel**
24 páginas | Grapa mensual | 5 €
978-84-19484-66-6

Primer número a la venta el 25/10/2022.



Portada alternativa de ***Batman/Superman: Los mejores del mundo*** **núm. 1**
Dibujo de **Jim Lee**

JUNTOS DE NUEVO

Mark Waid y Dan Mora orquestan el regreso de las aventuras compartidas de Batman y Superman en *Los mejores del mundo*, un viaje al pasado del Universo DC lleno de misterios y peligros.

de **David Lorao**

Imagen de ***Batman/Superman: Los mejores del mundo*** **núm. 1**
Dibujo de **Dan Mora**

Existen pocos superhéroes que tengan tanto potencial narrativo conjunto como **Batman** y **Superman**. No son solo dos de los personajes más alucinantes del **Universo DC**, también son dos de los héroes más queridos y conocidos de la historia del cómic. Su leyenda se extiende tanto o más que su historia. Y, además, son grandes amigos. Para el lector de cómics, las reuniones entre Batman y Superman siempre son acontecimientos especiales. Ya sea en la cabecera de la ***Liga de la Justicia*** o en series recientes como ***Batman/Superman***, los cómics de DC han extendido la tradición de unificar ambas franquicias en una misma coctelera para disfrute del lector.

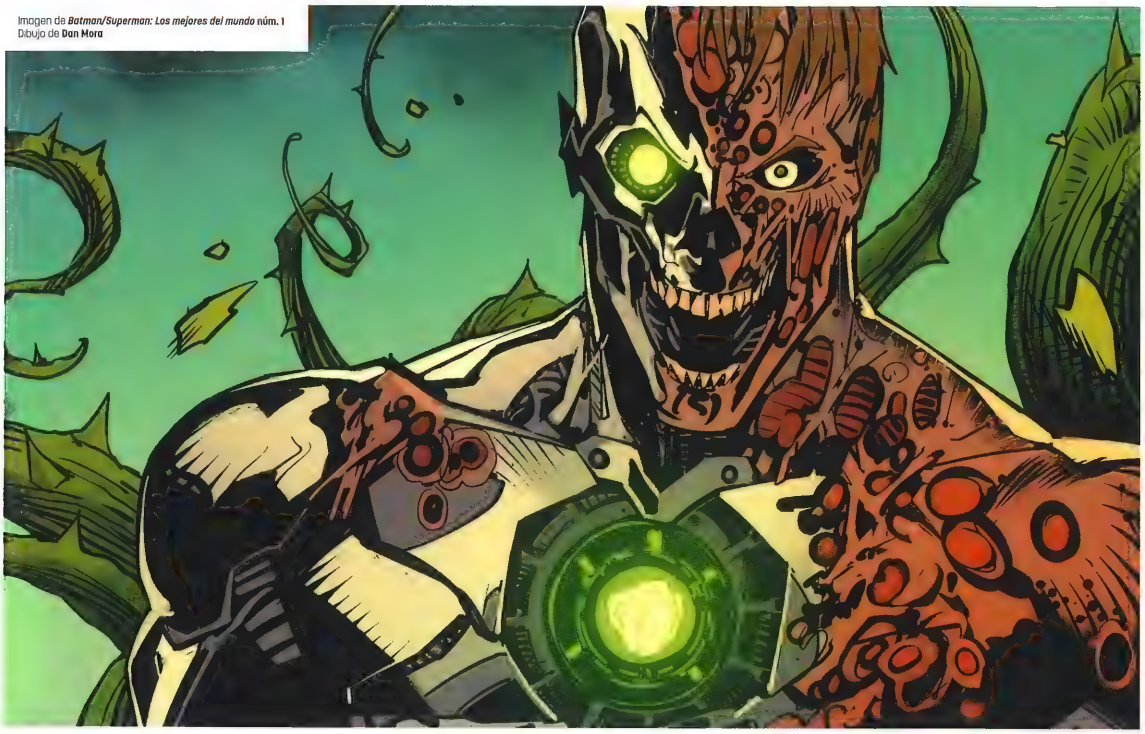
Siguiendo la costumbre que ya impusieran **Walter Simonson** y **Karl Kesel** en ***Batman/Superman: Leyendas de los mejores del mundo*** y ***Batman y Superman: Los mejores del mundo***, respectivamente, **DC Comics** trae de vuelta a sus dos grandes superhéroes en una nueva historia que, además, aborda la cuestión secular del poder. ***Batman/Superman: Los mejores del mundo*** llega este mes a las librerías españolas de la mano de **Mark Waid** y **Dan Mora**. Lo hace en formato grapa y colocando a Batman y Superman en un contexto de revisión que parte del inevitable axioma: «Si el poder corrompe, el poder absoluto corrompe absolutamente».

En un pasado no muy lejano, los poderes de Superman se sobrecargaron por culpa de un devastador ataque químico del villano **Metallo**. Para ello, el último hijo de **Krypton** recurrirá al oscuro justiciero de **Gotham City**: Batman. Pero el **Hombre Murciélago** también sufrirá en sus propias carnes la exposición al estallido de un poder casi fatal. Esto obligará a **Bruce Wayne** a tomar medidas desesperadas, como tantas veces ha hecho antes. El Cruzado de la Capa reclutará a los singulares héroes de **La Patrulla Condenada** para pedirles ayuda. Porque él, mejor que nadie, sabe que el poder es un arma de doble filo que uno debe controlar antes de perderse por el camino para siempre.

Con esa premisa, no se nos ocurre un guionista más lógico y adecuado que Mark Waid. En su larga trayectoria, el escritor de ***Kingdom Come*** ha probado con creces que es un experto a la hora de confabular en una misma narrativa elementos luminosos y esperanzadores con cuestiones

Imagen de ***Batman/Superman: Los mejores del mundo*** **núm. 1**
Dibujo de **Dan Mora**

Imagen de ***Batman/Superman: Los mejores del mundo* núm. 1**
Dibujo de **Dan Mora**



ancladas en nuestra propia existencia. Waid recoge el testigo de tantos otros grandes historietistas del pasado y construye la historia de Batman y Superman no solo en torno a su relación, su pasado y su mitología, sino también a partir de una de las grandes temáticas del mundo del cómic: ¿qué hacer cuando el poder y la responsabilidad se pierden de vista? ¿Cómo actuar, entonces? Para ello, hace uso de los lápices de Dan Mora. El ilustrador de ***Batman: Detective Comics*** y *Once & Future* tiene un estilo detallado, pulcro, de líneas claras y finas. Pero también posee una fuerza arrebatadora que sacará lo mejor tanto del **Hombre del Mañana** como del **Caballero Oscuro**.

El tándem creativo compuesto por Mark Waid y Dan Mora es, cuanto menos, interesantísimo. La capacidad del guionista de sintetizar la heroicidad de los personajes y orquestar una narrativa llena de acción, misterio y grandeza se multiplica con el arte de un dibujante camaleónico, que saca partido a todo lo que el Universo DC puede ofrecer al lector.

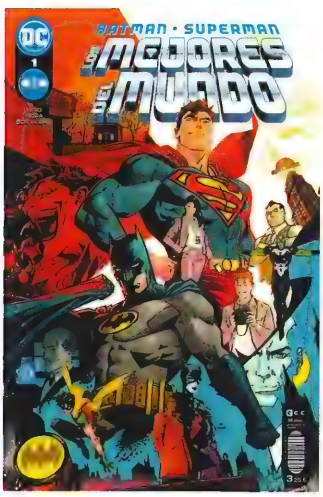
Nadie querrá perderse la cita que supone ***Batman/Superman: Los mejores del mundo***. La nueva cabecera conjunta de Batman y Superman no es únicamente un crossover de los dos grandes héroes de DC, sino también un cruce de sus propias cosmogonías, construidas, establecidas y mantenidas a lo largo de ocho décadas. Se dice pronto, pero son ochenta años. Así, en ***Batman/Superman: Los mejores del mundo***podremos encontrar el regreso de Dick Grayson en el papel de Robin. Al ser un pequeño viaje al pasado, el bueno de Dick tenía alrededor de 17 o 18 años en estos momentos. No será el único elemento reconocible. Todo nos sonará porque, aunque sea hace unos años, sigue siendo el mismo mundo que conocemos. En ese sentido, el color es clave. La paleta empleada es vívida y chillona, casi podríamos llegar a decir que «tiene un color raro». No obstante, la sensación que traslada no es otra que la de evocar el pasado, como sucede en las películas con aquellos flashbacks en los que se cambia el etalonaje de la fotografía.

En resumidas cuentas, ***Batman/Superman: Los mejores del mundo*** nos lleva de vuelta al pasado de DC y de Batman y Superman, a través de una historia llena de grandeza y superpoderes, de misterio y peligros, con personajes de toda índole apareciendo en las viñetas y recordándonos que estos mundos de ficción son tan grandes como la imaginación nos permite. --(DL)

A LA VENTA EN OCTUBRE DE 2022

Batman/Superman:
Los mejores del mundo núm. 1

Guion: **Mark Waid**
Dibujo: **Dan Mora**
32 páginas | Grapa | 3,20 €
978-84-19484-73-4
Periodicidad mensual.



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccedicciones CanalECCEdiciones

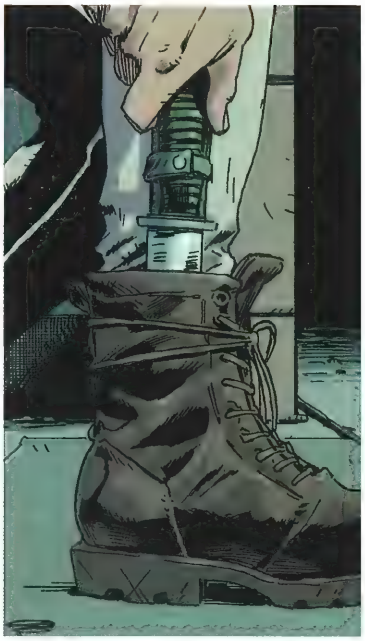
Portada de *Dead Body Road* núm. 1 USA
Dibujo de **Matteo Scalera**

LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE SIRVE EN VIÑETAS

Venganza y violencia en *Dead Body Road*, una road movie adrenalínica y violenta a cargo de Justin Jordan, Matteo Scalera y Benjamin Tiesma.

de **Borja Usieto**

Imagen de ***Dead Body Road***
Dibujo de **Matteo Scalera**



Hubo un tiempo en que las narraciones eran más sencillas. Una época en la que los protagonistas no tenían que tener un pasado atormentado y los enemigos no tenían que justificar su villanía. Cuando contar una historia costaba una película de hora y media y no una serie de 72 capítulos. De esta era ya casi olvidada de antihéroes con las cosas claras proviene ***Dead Body Road***.

Dead Body Road es un cómic en dos volúmenes escrito por **Justin Jordan**. Ambos volúmenes, agrupadospor ECC por primera vez en España en una única novela gráfica, están protagonizados por personajes grises, que habitan en los moralmente dudosos márgenes de la sociedad. Uno sabe nada más comenzar a leer que nada puede salir bien para ninguno de los implicados. Si tuviéramos que dar nombres para crear una imagen certera de lo que es esta colección hablaríamos de **Martin Scorsese** o **Quentin Tarantino**, de **Elmore Leonard** o **Cormac McCarthy.** Guionistas como **Garth Ennis, Ed Brubaker** o el **Jason Aaron** más independiente podrían ayudar a pintar el mural de fondo en el que transcurre ***Dead Body Road***. Policías corruptos, robos frustrados, antiguas leyendas de los bajos fondos que vuelven a la acción, disparos, muchos disparos. Esto es lo que uno puede encontrar en estas páginas. Esto, y venganza.

Porque si de algo tratan estos relatos es de venganza. En el primer caso, la que lleva a cabo un policía no demasiado íntegro hacia todos los implicados en la muerte de su esposa. En el segundo, justo al contrario, la que intenta evitar una mujer de pasado violento que pensaba ya olvidado. En un caso el protagonista la busca; en el otro, trata de evitarla. Si la venganza está justificada o no, no es algo que el cómic se plantee. Se trata sencillamente de seres violentos que comienzan un camino y lo siguen hasta el final sin importar las consecuencias. Con ese mitificado sentido del honor proveniente del western clásico que hace al héroe lanzarse de lleno a un camino sin retorno del que sabe no saldrá bien parado.

Ninguna de las historias tiene referencias temporales ni espaciales, como si ocurriesen en su propio submundo paralelo, sin ninguna intención de doble lectura. Todo sucede en ese territorio semidesértico indeterminado, formado por carreteras secundarias, moteles baratos

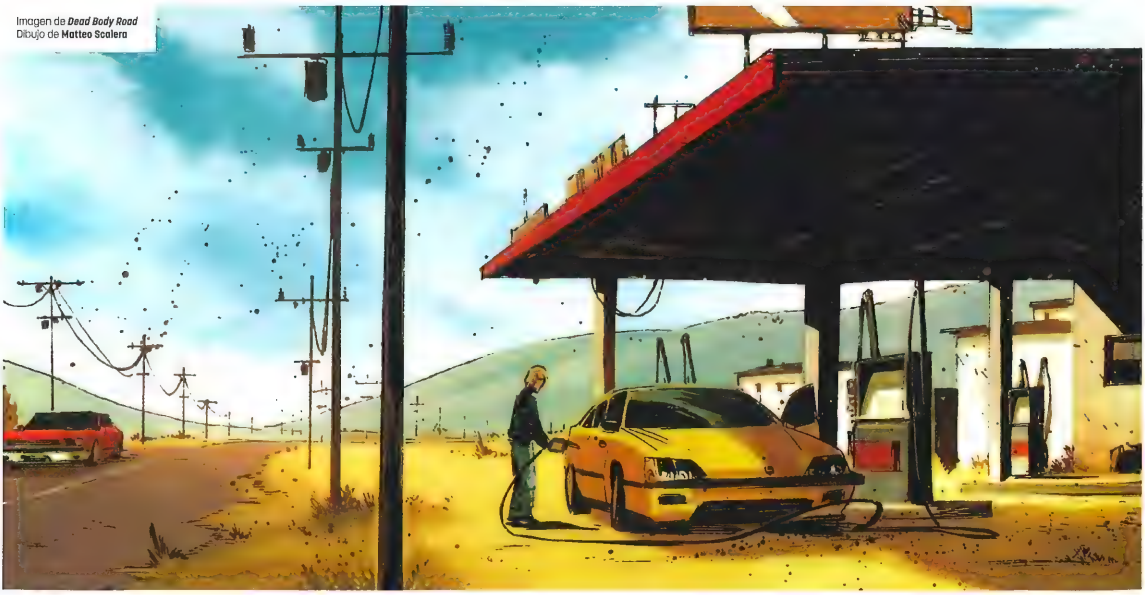


Imagen de ***Dead Body Road***
Dibujo de **Matteo Scalera**

Portada de ***Dead Body Road*** **núm. 3 USA**
Dibujo de **Matteo Scalera**

y bares de moteros, escenario de tantos relatos de sangre norteamericanos. Los personajes están tan inmersos en lo que está sucediendo que nada más importa, nada existe más allá de la retribución.

Si algo debe agradecerse a sus creadores es la honestidad de su propuesta. ***Dead Body Road*** no engaña. Es un cómic de acción lleno de estereotipos que funcionan a la perfección. Es un disparo a bocajarro, un motor de combustión que no baja de revoluciones en todo su recorrido. Cada página está inundada de tiroteos, persecuciones, luchas y violencia. No se trata de una historia que hace evolucionar a los personajes sino de personajes que funcionan como gasolina de una historia.

Y si el guión es un tiro certero a la cabeza, el dibujo es el revolver perfectamente engrasado. El responsable del primer número es **Matteo Scalera**, artista de *Los Vengadores*, ***Batman: Caballero Blanco presenta - Harley Quinn*** y *Ciencia Oscura*. Scalera utiliza un estilo tremendamente cinético y cinematográfico que eleva todavía más el adrenalínico guión de Jordan. Cada una de sus viñetas es puro movimiento y, acorde con el texto, dibuja a los personajes con trazos sencillos definiéndolos con unas pocas líneas, pues lo importante aquí no es quiénes son sino qué hacen. **Benjamin Tiesma** coge el relevo en el segundo volumen, un autor prácticamente novel en este punto, que más recientemente ha trabajado junto a **Mark Russell** en la cabecera de terror *Deadbox*. Tiesma es un dibujante menos dinámico que Scalera pero más detallista, especialmente dibujando rostros, y aporta con su diferencia un sutil cambio de tono a la serie. Mientras que el primer volumen es puro movimiento, una *road movie* desenfrenada y sangrienta, el segundo es más pausado, menos centrado en persecuciones y más en momentos concretos, y en el impacto que los sucesos tienen en la protagonista.

Juntos, Jordan Scalera y Tiesma hacen de este ***Dead Body Road*** una serie fascinante e indispensable para cualquier amante de la acción. Un cómic violento y directo, sin concesiones hacia nada ni nadie, protagonizado por héroes de los de antes en un camino sin retorno. --{BU}

A LA VENTA EN NOVIEMBRE DE 2022

Dead Body Road

Guion: **Justin Jordan**
Dibujo: **Matteo Scalera, Benjamin Tiesma**
288 páginas | Cartoné | 32 €
Toda la serie en un único tomo.

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccedciones CanalECCEdiciones

Portada de *El león de marzo* núm. 16
Dibujo de **Chica Umino**

EL ANTÍDOTO CONTRA EL DOLOR

Llega un nuevo volumen de la aclamada serie de Chica Umino, *El león de marzo*. Al día con la publicación en Japón, es un buen momento para señalar algunos motivos para unirse a este enternecedor viaje.

de **Isaac Ulloa**

Imagen de ***El león de marzo*** **núm. 16**
Dibujo de **Chica Umino**

SU PROTAGONISTA

Rei Kiriyama es un estudiante de bachillerato que, con solo 18 años, ya es un prodigio del *Shōgi*, el ajedrez japonés. Huérfano desde que era un niño, fue acogido por un amigo de su padre y, desde esa temprana edad, se ha sentido desplazado, desprovisto de un lugar y ha ido encerrándose cada vez más en su propia coraza. Rei es complejo, con múltiples capas y numerosas contradicciones que deberá superar para hacerse una mejor persona. Parece no disfrutar con el *Shōgi*, pero a veces su ego le impulsa a seguir jugando; quiere huir de su soledad, pero le cuesta expresar su debilidad a los demás. Este es su viaje y pocas veces un personaje se siente tan real, tan persona, tan de carne y hueso.

EL VALOR DE LA FAMILIA

A Rei lo acompañan Akari, Hina y Momo, tres hermanas que han perdido a su madre y fueron abandonadas por su padre y ahora viven con su abuelo. Ellas, también heridas, al igual que Rei, por la soledad y el duelo, lo ayudarán en los momentos difíciles y le darán el calor que necesita cuando sienta que el mundo es un lugar gélido e inclemente. Desde que se conocieron por casualidad, han ido acumulando vivencias que aflorarán en sentimientos compartidos: un día de esparcimiento en la playa, cenas al calor del brasero o la participación en un puesto de dulces en las fiestas del barrio. Juntos, lucharán por salir de la oscuridad y caminar hacia lugares más luminosos. Juntos, como una familia nueva y elegida, nacida del dolor y la ausencia, pero más fuerte si cabe que una ligada por los lazos de sangre.

UN *SPOKON* INUSUAL

A pesar de no parecerlo, ***El león de marzo*** funciona también como un manga deportivo, con todo lo que caracteriza a este género. Momentos y acciones vibrantes, partidas en las que se decide el destino de los personajes, esfuerzos, fracasos, victorias y derrotas que dejan profundas

Imagen de ***El león de marzo*** **núm. 16**
Dibujo de **Chica Umino**

Imagen de ***El león de marzo* núm. 16**
Dibujo de **Chica Umino**

enseñanzas. En su camino por convertirse en maestro del *Shōgi*, Rei conocerá a numerosos rivales y compañeros, todos ellos con sus miedos y sueños y que, en muy pocas páginas, dejarán huella en el lector.

EL DIBUJO

Como ya había demostrado en su anterior obra, *Honey Clover*, la autora de este título posee un dominio único del lenguaje del manga. Siguiendo la línea artística del *shōjo*, incorpora innovaciones técnicas y compositivas que añaden a la historia grandes dosis de poesía. Un claro ejemplo son las metáforas visuales que utiliza para retratar el alma de los personajes o el uso que hace de la escritura al añadirla en las viñetas como versos huidizos. Además, su dibujo sabe adaptarse a las diferentes necesidades narrativas. Así, puede ser detallista y preciso al dar vida a la ciudad con unos fondos muy trabajados; trepidante, cuando se trata de una importante partida del campeonato; o evocador, cuando quiere expresar nostalgia y melancolía.

LA BELLEZA DE LAS PEQUEÑAS COSAS

El león de marzo es también una oda a los momentos sencillos y rutinarios, a los instantes diminutos que pasan desapercibidos entre las prisas y la ambición. Los introspectivos paseos de Rei junto al río, un abrazo mientras caen las doradas hojas de *ginkgo*, o el humo que se desvanece en guirnaldas de colores... Chica Umino diseccciona esos pequeños acontecimientos, como si en cada uno de esos gránulos de tiempo se encontrase la respuesta a todas las preguntas.

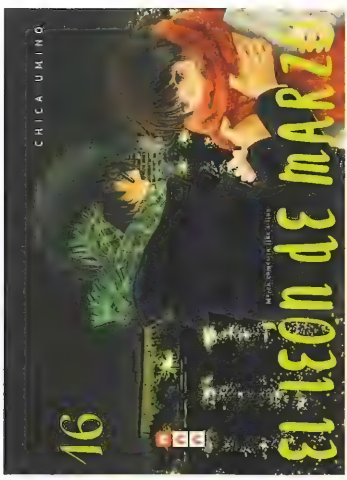
UNA HISTORIA DE APRENDIZAJE

El león de marzo es ante todo un viaje de crecimiento personal. Rei, un niño que creció solo, marginado por sus compañeros de colegio y despreciado por sus hermanastros, deberá enfrentarse a sus traumas y demonios para perdonarse a sí mismo. Compartiendo tiempo con Akari, Hina y compañía, aprenderá a ver el dolor ajeno, a huir de su ensimismamiento e irá reviviendo de sus cenizas. Lleno de momentos devastadores y crudos, pero también de otros rebosantes de emoción y esperanza, Chica Umino muestra la importancia de pedir ayuda y dejarse ayudar, de comprender el dolor ajeno, y de cómo el afecto y el cariño cicatrizan viejas heridas. --(IU)

A LA VENTA EN OCTUBRE DE 2022

El león de marzo núm. 16

Guion: **Chica Umino**
Dibujo: **Chica Umino**
192 páginas | Rústica | 9,95 €
978-84-19518-26-2
Serie en curso. 16 tomos publicados en Japón.



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de *Aquaman: Andrómena* núm. 1 (de 4)
Dibujo de **Christian Ward**

DESCENSO AL INFIERNO ACUOSO

Aquaman debuta en DC Black Label con la miniserie *Aquaman: Andrómena*. Y lo hace de la mano de Ram V y Christian Ward. Esperad misterios submarinos, reyes monstruosos y amenazas lovecraftianas.

de **Pedro de Mercader**

Portada de ***Aquaman: Andrómena*** **núm. 1 (de 4)**
Dibujo de **Christian Ward**

Cuando parece que ya lo has leído todo de un personaje con tantos años de trayectoria como Aquaman, siempre viene un autor y te sorprende encontrando una nueva forma de entenderlo. Eso, en esencia, es lo que ha mantenido vivo tantos años el género superheroico. Y, entendiéndolo así, ***Aquaman: Andrómeda*** acoge la mejor tradición de este: estar siempre a la vanguardia. Este cómic ha sido realizado por dos de los autores más interesantes del panorama actual: **Ram V** y **Christian Ward**. Ambos provienen de contextos y creatividades distintas, pero no podrían ser más complementarias. Eso demuestra este cruce de caminosm abriendo un nuevo capítulo en la vida de Arthur Curry.

Aquaman: Andrómeda es un paso más en la carrera de Ram V, llena de prestigiosas obras de terror como *Costas Salvajes* o ***Blue in Green*** (que publicará ECC próximamente). En todas ellas hay una sensibilidad innovadora para abordar lo sobrenatural, tal y como ha demostrado en su trabajo reciente en ***La Cosa del Pantano: Devenir***. Por su parte, Ward (a quien hemos podido ver en ***Escuadrón Suicida*** o en ***Batman: Leyendas Urbanas***) viene de brillar en *Invisible Kingdom* para Image Comics, la epopeya estelar escrita por **G. Willow Wilson**. ***Andrómena*** es un salto de fe para ambos, puro terror submarino en la línea de ***El resurgir***, de **Scott Snyder** y **Sean Murphy**.

GRITOS EN EL AGUA

Esta es la primera aparición del rey atlante en la línea **Black Label**, con el tono más adulto que ello implica. El equipo creativo ha optado por ambientar la historia en Point Nemo, el inhóspito cementerio submarino de naves espaciales ubicado en el Pacífico. Es ahí donde unos científicos de élite descubren una misteriosa estructura de origen no humano. ¿Y qué pinta Aquaman en todo esto? Pues ejerce de figura mitológica y desconocida que debe determinar el devenir de estos acontecimientos. Es un dios impredecible que no parece muy conforme con la acción humana.

Para tratar al personaje, Ram V le ha dado una vuelta de tuerca a lo establecido, tal y como confesaba a la web norteamericana CBR: "Di con una perspectiva diferente. Leí todas las cosas anteriores de Aquaman y me dije '¿Qué podemos hacer que no se haya hecho?' Quise presentar algo que no hubiera escrito antes. (...) Obviamente, hay muchas grandes historias. Generalmente, los cómics de Aquaman han tendido a encaminarse hacia una raíz mágica y fantástica. Quise comprobar si podíamos

Portada de ***Aquaman: Andrómena*** **núm. 1 (de 4)**
Dibujo de **Christian Ward**

colocarlo en un género distinto y que siguiese funcionando." Y añadía: "Es un drama de ciencia ficción, terror y humanismo ambientado en un contexto en el que hay una presión tanto literal como metafórica."

PRIMEROS CONTACTOS

El miedo a lo desconocido sigue siendo una fuerza de lo más poderosa, una cura de humildad cuando parece que lo sabemos todo de este planeta. Por ese motivo, los autores han tratado de encontrar una nueva forma no solo de presentar al personaje, si no al entorno, a la naturaleza. Aquaman es uno de esos personajes que está muy ligado al medio ambiente y que, en sus versiones más extremas representa la imparcialidad y la inclemencia de la naturaleza respecto a la humanidad. Pero aquí se ha querido crear una atmósfera enrarecida, algo que la humanidad nunca ha visto.

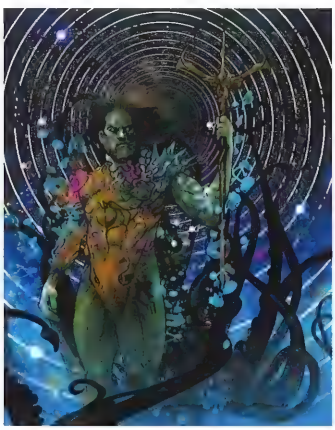
Eso ha dado manga ancha a Christian Ward a la hora de lanzar imágenes portentosas e imaginativas. En palabras del artista para CBR: "Lo abordé de la misma manera que lo he hecho en muchas de las cosas cósmicas por las que soy conocido. (...) Este es otro paisaje alienígena. Debía ir más allá y representar visualmente todos los temas. Tenía que parecer que no era un lugar donde alguien pudiera sobrevivir. Exactamente del mismo modo que el espacio exterior es un lugar inhabitable para los humanos." Se trata de un cómic apoteósico que muestra, de nuevo, porqué es uno de los artistas más imaginativos en activo.

La publicación de esta serie limitada sirve de anticipo al esperado estreno en cines de la secuela de la película del héroe, ***Aquaman y el Reino Perdido***, prevista para marzo de 2023. Y aunque la propuesta que nos ocupa parezca distinta al film protagonizado por **Jason Momoa**, cabe recordar que viene dirigido por **James Wan**, director especializado en terror. Así pues, este cómic no podría ser mejor acercamiento de cara al esperado regreso cinematográfico. Es una puerta de entrada perfecta. De hecho, es posible que tras leer ***Aquaman: Andrómena*** no volváis a ver a Aquaman con los mismos ojos. Cuidado con las profundidades. Ni os imagináis lo que os podéis encontrar. –(PM)

A LA VENTA EN OCTUBRE DE 2022

Aquaman: Andrómena núm. 1 (de 4)

Guion: **Ram V**
Dibujo: **Chica Umino**
48 páginas | Cartoné | 13,50 €
978-84-19484-98-7
Número 2 a la venta en diciembre de 2022.



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de ***Angel Sanctuary*** **núm. 2 (de 10)**
Dibujo de **Kaori Yuki**

LA BATALLA DE LOS ÁNGELES CAÍDOS

El célebre y épico *shōjo* de Kaori Yuki, *Angel Sanctuary*, se convirtió gracias a su novedoso argumento y espectacular dibujo en una obra de éxito, estimulante y fantástica, repleta de contrastes y cargada de belleza, compasión y amor, al mismo tiempo que nos ofrecía una visión diferente y rompedora de la mitología del catolicismo y los valores que se le atribuyen. ¡Y ahora está disponible en una nueva edición!

de **Salva Navarro**

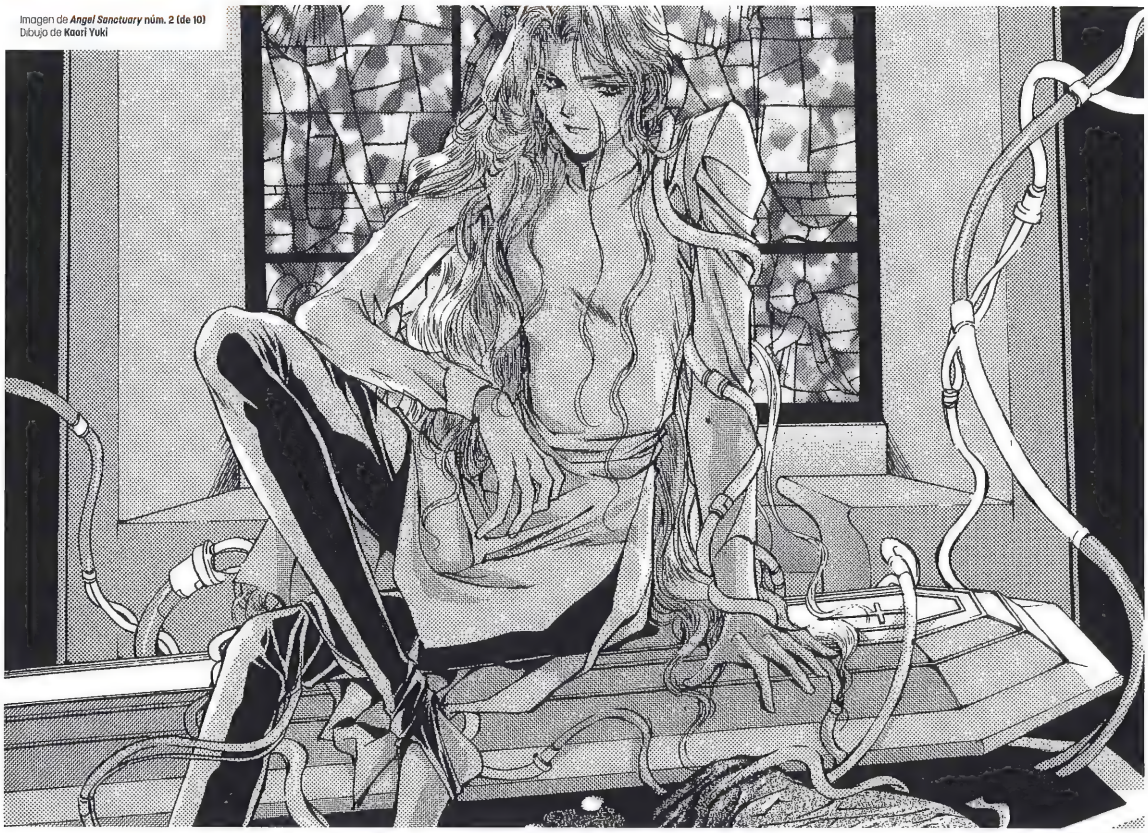
Imagen de ***Angel Sanctuary*** **núm. 2 (de 10)**
Dibujo de **Kaori Yuki**

Setsuna Mudô es un estudiante de instituto que sufre por culpa de un amor prohibido, ya que está enamorado de su hermana Sara. Un día, descubre con estupor que él es la reencarnación de Alexiel, un ángel condenado por haberse rebelado contra Dios durante la gran batalla entre las fuerzas del Cielo y del Infierno. Ahora, Rosiel, el hermano mellizo de Alexiel, ha sido resucitado mediante el plan del "Santuario de Ángeles". El demonio Kurai, el misterioso Kira, ángeles de primera jerarquía y otros muchos personajes se cruzarán en el destino de Setsuna, mientras las garras de Rosiel se ciernen sobre él y su hermana.

Publicada originalmente entre 1995 y 2001 por la revista *Hana to Yume* de Hakusensha, ***Angel Sanctuary*** está considerada el proyecto más representativo y conocido de **Kaori Yuki**, pero también uno de las más complejos, ambiciosos y arriesgados por la profundidad argumental y conceptual de la que hace gala. De hecho, tal fue la repercusión que causó y la acogida que tuvo que, en el año 2000, **Kiyoko Sayama** dirigió la adaptación de los primeros tomos del manga al anime, a modo de introducción, que vio la luz bajo el estudio Hal Film Maker en forma de tres OVAS.

A través de una ardua documentación, con una mirada crítica y transgresora, ***Angel Sanctuary*** reinterpreta las concepciones católicas y sus dogmas, como si de una herejía se tratase, contraria a sus principios, entrando en cuestiones como las relaciones incestuosas o los roles e identidad de género, a través de las reencarnaciones. Para ello, la autora nos sitúa en un universo diferenciado en tres grandes planos (tierra, cielo e infierno) y repleto de personajes fascinantes que se entrelazan, acrecentando el drama y los giros. Aquí coexisten humanos, ángeles y demonios, pero se modifican los conceptos y representaciones que tenemos de ellos. Por lo general, son personajes egocéntricos que comparten sentimientos, pero también ambiciones, traumas y carencias que les han viciado, cambiando y transformando su esencia. Elementos

Imagen de ***Angel Sanctuary*** **núm. 2 (de 10)**
Dibujo de **Kaori Yuki**



que fácilmente podemos identificar en nuestra propia sociedad: los ángeles, narcisistas, anhelan poder y con esa motivación de deseo no dudan en masacrar en nombre de Dios; los demonios traicionan y manipulan siendo leales a sus ideales, pero también son por momentos ambiguos, albergando sentimientos bondadosos; y los humanos, entre ambos planos, se mueven por emociones positivas como el amor, pero también a través de prejuicios sociales e impulsos llevados al extremo.

Todo esto nos hará cuestionar fuertemente las ideas preconcebidas que tenemos de todos estos seres, abordando dualidades (luz/oscuridad, bondad/maldad), conflictos morales y éticos o temas filosóficos. ¿Es el cielo un lugar divino de seres celestiales y compasivos? ¿Está realmente el infierno repleto de crueldad? Sin duda, aspectos psicológicos no faltan en su tratamiento. En este sentido, ***Angel Sanctuary*** también fue una adelantada a su tiempo en cuanto a la inclusión de la tecnología en la trama, que cuenta con un papel importante teniendo en cuenta el contexto temporal y simbólico en el que se publicó el cómic (a punto del cambio de milenio). La tecnología tiene aquí un uso de elemento de ficción narrativa. Es un símbolo de control, de que avances como incluso los videojuegos podrían dar lugar al apocalipsis, a modo de reinicio de un sistema que acabaría con todo lo que lo corrompe.

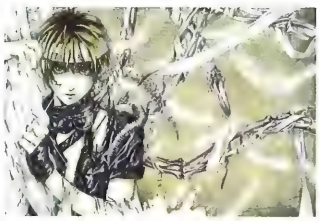
Más allá del planteamiento y la creación del universo de la obra, Yuki demuestra en cada capítulo un espectacular dominio gráfico con unos sorprendentes diseños de corte gótico, gran contraste y trazo fino, cuidando al máximo el detalle y especialmente la estética de sus personajes, desde su indumentaria hasta sus rasgos faciales y expresividad.

Con esta nueva edición tenemos la oportunidad de adentrarnos en esta emblemática serie que nos hará replantearnos muchas ideas, cuyo desarrollo argumental y gráfico mejora con cada nuevo tomo y donde, como si de un puzzle se tratase, las piezas van encajando poco a poco hasta completar un intrincado paisaje. ¿Requisitos básicos para su disfrute? Dejarnos llevar y afrontar su lectura con una mentalidad abierta. --(SN)

YA A LA VENTA

Angel Sanctuary núm. 1 (de 10)

Guion: **Kaori Yuki**
Dibujo: **Kaori Yuki**
384 páginas | Rústica | 13,95 €
978-84-19325-45-7



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccedciones CanalECCEdiciones

Portada de ***Plants vs. Zombies vol. 1: Hierbagedón*** (Biblioteca Super Kodomo)
Dibujo de **Ron Chan**

ZOMBIS EN EL JARDÍN

Plants vs. Zombies, el conocido videojuego multiplataforma, traslada a las viñetas toda su divertida esencia, ahora como parte de la Biblioteca Súper Kodomo. ¡Cuidado! Hay comecerebros cerca. La ciudad de Neighbornville sufre un ataque y ninguno de sus habitantes está a salvo. Por suerte, los vecinos tienen ayuda y pronto sabrán el valor de la naturaleza en su lucha. Esto es la guerra... contra los muertos vivientes más divertidos. Y aún habrá tiempo para comer unas tortitas.

de **Diego Matos**

Imagen de ***Plants vs. Zombies vol. 1: Hierbagedón*** (Biblioteca Super Kodomo)
Dibujo de **Ron Chan**

Dicen que leer amplia la mente. Pero hay que tener precaución porque eso puede agrandar el cerebro y cuando éste crece... ¡más posibilidades hay de que un zombi se lo quiera comer! En cualquier caso, si la lectura es divertida como con los cómic de ***Plants vs. Zombies***, además, pues el cerebro estará mucho más alimentado...

De comer cerebros saben mucho los antagonistas del archiconocidísimo videojuego de PopCap, la compañía ahora perteneciente a Electronic Arts (EA) que en 2009 lanzó al mercado el primer *Plants vs. Zombies*, un juego sencillo en el que el jugador tenía que ir colocando distintos tipos de plantas en una zona ajardinada para defender una casa de las oleadas de un ataque zombi. Pronto, jugadores de todas las edades se rindieron ante esta adictiva y sencilla propuesta desde sus móviles y, después, en ordenadores y distintas videoconsolas. La franquicia ha ido creciendo con fuerza a medida también que el público se encariñaba de las plantas, que son muy monas... ¿quién no querría un aguerrido lanzaguisantes protegiendo su jardín?

PLANTAR LA ESPERANZA

"¡Alienígenas! ¡Zombis! ¡Piratas fantasma! ¡Pies Grandes! ¡Ninjas! ¡Gatos de Internet! ¡Mi maestra de tercero! ¡Todos pretenden invadirnos!". Así lo explica Crazy Dave, el barbudo inventor ininteligible que lleva un cazo en la cabeza, que se empeña en ayudar a su sobrina, la investigadora profesional de casas de árbol Patrice Blazing, y a su amigo, Nate Timely, aspirante a vaquero astronauta. Juntos, vivirán la primera gran aventura de sus vidas. Pronto descubrirán que en la pacífica y soleada ciudad en donde viven, Neighbornville, está pasando algo extraño. Su única esperanza para frenar la invasión zombi que amenaza con apoderarse de todo (y con comerse todos los cerebros de la gente del lugar, de paso) es un valiente ejército de plantas carnívoras, apisonadoras y lanzaguisantes. Lo

Imagen de ***Plants vs. Zombies vol. 1: Hierbagedón*** (Biblioteca Super Kodomo)
Dibujo de **Ron Chan**

Imagen de ***Plants vs. Zombies vol. 1: Hierbagedón*** (Biblioteca Super Kodomo)
Dibujo de **Ron Chan**

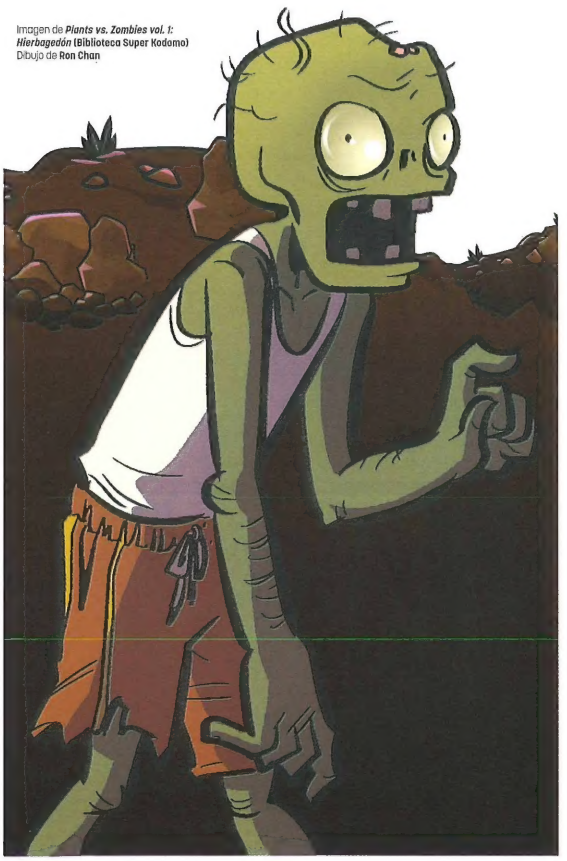
normal, vamos, ¿verdad? Una aventura con regusto clásico que salta de las pantallas a las viñetas. Una lectura chiflada para matazombis de todas las edades. Un fenómeno que ya ha conquistado a quien se interna en su alocada propuesta.

Todo comienza en ***Plants vs. Zombies: Hierbagedón***, que va desarrollándose como si de una partida del videojuego original se tratase. Los protagonistas van avanzando por el pueblo, se encuentran con algunas plantas (los lanzaguisantes, las nueces, las nueces cascarrabias...), buscan girasoles para conseguir la energía que necesitan, van apareciendo otras plantas (las carroñívoras, las trebóladoras, las melonpultas, las apisonaflores... y... ¡todas las demás!) y se enfrentan a zombis de todos los tipos (y tamaños), que van sofisticándose a medida que la trama avanza, página a página, hasta aparece... ¡un yeti! También hay casas "encantadas", tiranosaurios robóticos que exhalan fuego por la boca y, por supuesto, un jefe zombi final... o algo así. Todo ello perpetrado por un equipo de auténtico lujo: **Paul Tobin, Ron Chan** y **Matthew J. Rainwater**.

Rainwater ha realizado ilustraciones para agencias de publicidad, diseño web y para videojuegos independientes; también se autopublica varios cómics como *Garaje Raja* y *Trailer Park Warlock*. Chan, por su parte, trabaja como narrador gráfico e ilustrador, y ha realizado cómics para Marvel, Image, Virgin, Viper Comics y Dark Horse. Por último, Tobin, guionista todoterreno, habitual de Marvel, DC y Dark Horse, que tiene en su haber series de creación propia como *Colder*, *Bandette* o *Prepare to Die!* se encarga de adaptar toda la esencia de los píxeles a las viñetas, sin perder un ápice de la clorofílica frescura inicial de la propuesta. Los tres se han pasado el *Plants vs. Zombies* y eso se nota en este cómic de dinámico diseño y colores planos, con un estilo muy *cartoon*, muy "videojueguil".

Y tan sólo es el comienzo de las aventuras de estas plantas y estos zombis en viñetas. El doctor Edgar Jefe Zombiefinal sigue al acecho... y sigue queriendo... "¿cerebros?" Pero ésa ya es otra historia. De momento, ¡a por las tortitas! --(DM)

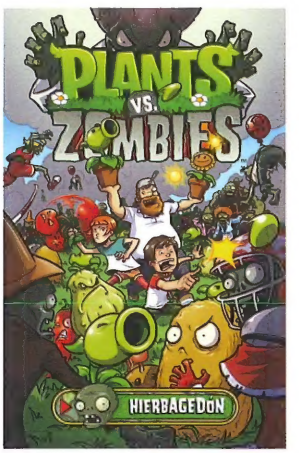
Imagen de ***Plants vs. Zombies vol. 1: Hierbagedón*** (Biblioteca Super Kodomo)
Dibujo de **Ron Chan**



YA A LA VENTA

Plants vs. Zombies vol. 1: Hierbagedón (Biblioteca Super Kodomo)

Guion: **Paul Tobin**
Dibujo: **Ron Chan**
80 páginas | Cartoné | 9,95 €
978-84-19351-18-0



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

La firma de...
BORJA CRESPO

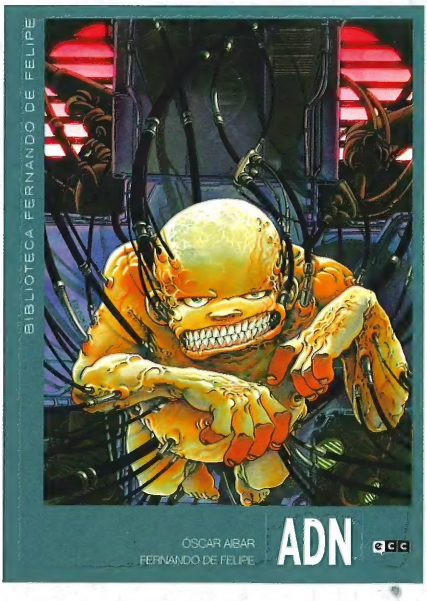
Uno de los grandes acontecimientos de la temporada en el maravilloso, aunque impredecible, mundo del cómic en nuestras fronteras ha sido, y será, la recuperación del material pergeñado por **Fernando de Felipe** a los lápices a finales del pasado siglo. Se dice pronto. ¿Cómo hemos podido estar tanto tiempo sin apenas saber del autor aragonés? Han pasado la friolera de 25 años, cinco lustros, tirando para abajo, y las fantásticas reediciones certifican la absoluta actualidad el material de su cosecha, sea con guion propio, de **Jaime Vane** u **Óscar Aibar**. Con este último, ya un reputado cineasta, ambos en la piel de cuentacuentos, repartiéndose la máquina de escribir y el arte del garabato, firmó un álbum excepcional, ***ADN***, de nuevo en las librerías con un material adicional brutal, supervisado por el propio De Felipe, una sección extra que incluye abundante información sobre las referencias empleadas en el proceso de creación de una obra que marcó una época. Eran los tiempos de la mítica revista *Zona 84*, en cuyas páginas pudimos confirmar que el talento nacional también se defendía con nota en el terreno de la fantasía y la ciencia-ficción.

La portada mutante que da paso a los diferentes relatos es imperecedera, entre *Freaks* y *Matrix*, antes de que las **Wachowski** dejasen su impronta en la historia del cine fantástico. ***ADN*** forma parte de la memoria emocional de más de una generación de amantes de la historieta. Data de 1990, anticipándose a otros cómics o películas de interés, con puntos en común, que triunfaron después. Las viñetas de De Felipe y Óscar Aibar se antojan un ensayo visionario sobre la manipulación genética, extrapolable a otras acciones del ser humano, con la explosión que supone actualmente Internet, sobredimensionándolo todo. Ambos artistas miraron al pasado para hablar del futuro, un futuro que es ahora y probablemente mañana. Un futuro que es presente y da un tremendo escalofrío. Nuestra ética es puesta en entredicho, con un apartado gráfico rabiosamente personal, que empieza manejándose con dos tintas y acaba rompiendo en ese delicioso cromatismo característico de la mano del alabado dibujante, cuya trayectoria quedó en *stand by* hasta nuestros días. Ojalá la reedición de su vida y milagros derive en su vuelta al ruedo. No podemos esperar tanto tiempo para saber hacia dónde camina nuestra especie.

Borja Crespo lleva ligado al cine, el cómic y las letras desde principios de los años noventa. Es colaborador especializado en cine y cómic en el grupo Vocento, dirige y presenta el programa radiofónico *La hora caníbal*, en biFM, y realiza labores de asesoramiento, coordinación, divulgación y gestión para eventos culturales e instituciones. Podéis descubrir todas estas facetas, y muchas otras, en Twitter (@ElTioCreespy.) e Instagram (@borja.crespo).

BIBLIOTECA FERNANDO DE FELIPE: ADN

Guion: **Fernando De Felipe**
Dibujo: **Fernando De Felipe**
96 páginas | Cartoné | 20 €
978-84-19163-27-1



MADRID COMIC POP UP

El Salón del Cómic organizado por **IFEMA MADRID** se celebrará del **4 al 6 de noviembre**. **ECC** estará presente a través de un gran stand, ediciones especiales, muchas sorpresas y un elenco de invitados de lujo.

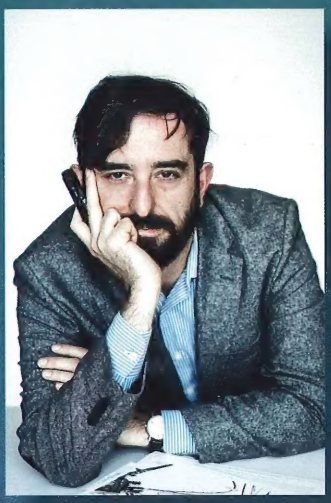
Estos son algunos de nuestros invitados...

JAMES TYNION IV

Ganador del premio Eisner 2022 al mejor guionista por ***The Nice House on the Lake***, ***Batman***, ***Joker*** y otros títulos.

ÁLVARO MARTÍNEZ BUENO

Ganador del premio Eisner 2022 a la mejor serie nueva por ***The Nice House on the Lake***.

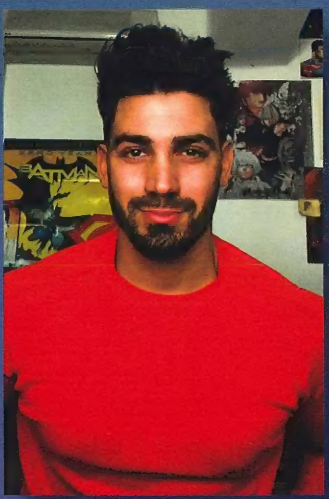


JORGE FORNÉS

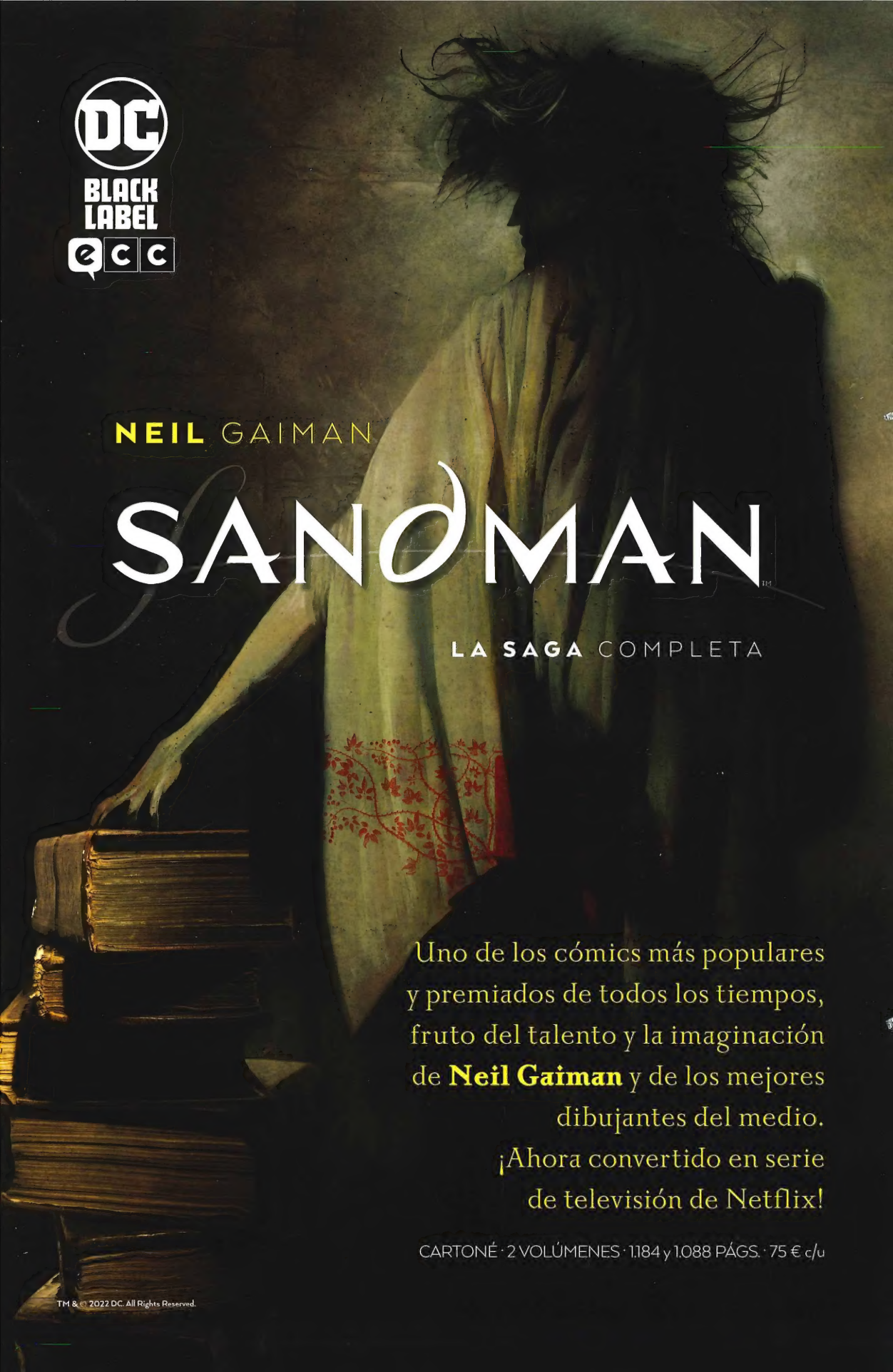
Dibujante de ***Batman***, ***Rorschach*** y otros títulos. Nominado al premio Eisner 2022 en la categoría de Mejor historia corta.

JORGE JIMÉNEZ

Una de las mayores estrellas de DC, dibujante de ***Superhijos***, ***Liga de la Justicia*** y ***Batman***.



IFEMA MADRID


DC
BLACK LABEL
ECC
NEIL GAIMAN
SANDMAN
LA SAGA COMPLETA
Uno de los cómics más populares y premiados de todos los tiempos, fruto del talento y la imaginación de Neil Gaiman y de los mejores dibujantes del medio. ¡Ahora convertido en serie de televisión de Netflix!
CARTONÉ · 2 VOLÚMENES · 1.184 y 1.088 PÁGS. · 75 € c/u
TM & © 2022 DC. All Rights Reserved.